



MiniTouch MTHP4 / PREMIUM

Benutzerhandbuch 3.0 DEUTSCH

Aktualisiert für MiniTouch PREMIUM Firmware Version 1.92 (April 2014)

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem Kauf. MiniTouch ist einer der fortschrittlichsten, kompaktesten und benutzerfreundlichsten Inkjet Controller, die verfügbar sind.

Dieses Handbuch beschreibt die Verwendung des Controllers. Lesen Sie das Handbuch aufmerksam, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen.

Bitte beachten Sie ebenfalls:

Manuell	Inhalt
Installationshandbuch	Anleitung für Techniker zur Installation dieses Produkts.
Kurzanleitung	Kurze Einführung
Remote Communication für die Mini Serie	Befehle für Ethernet- und RS232- Verbindungen.
MiniDraw für HSAJet MiniTouch	Optionale Software zum Erstellen und Hochladen von Druckaufträgen.
I / O Handbuch	MiniTouch / MiniKey Schaltpläne

Dieses Handbuch umfasst MiniTouch Standard und Premium mit Firmware 1.92

Wenn Sie das Symbol sehen



gilt dieser besondere Abschnitt / Absatz nur für den PREMIUM Kopf

Das Symbol



gibt an, dass der Abschnitt / Absatz nur für den STANDARD Kopf

Sicherheitsanweisungen



- MiniTouch ist eine Steuereinheit für den Tintenstrahldruck. Verwenden Sie dieses Gerät nur für die vorgesehenen Zwecke.
- Setzen Sie den Controller keine starken Stöße und Vibrationen aus.
- Bedienen Sie den Touchscreen nur mit Finger oder eigens dafür vorgesehenen Stylus. Benutzen Sie keine Werkzeuge wie Schraubenzieher, Schlüssel, Kugelschreiber oder ähnliches. Das Glas des Touchscreens oder die berührungsempfindliche Schicht können beschädigt werden
- Installieren Sie MiniTouch nur in der empfohlenen Installationsumgebung.
- Verbinden oder trennen Sie Kabel nie, während sie Strom führen
- Setzen Sie MiniTouch nur mit den mitgelieferten Netzteilen ein. Falsche Spannungspegel können den Controller zerstören oder zu Fehlfunktionen führen.
- Alle Drähte in dem Stromversorgungskabel werden genutzt. Tauschen Sie es nicht mit einem anderen Kabel aus.
- Verbinden Sie die Stromversorgung mit 100 bis 240 VAC.
- Befolgen Sie unbedingt die Hinweise zur Verdrahtung in der Installationsanleitung. Falsche Verdrahtung kann die Controller Einheit zerstören.
- Fahren Sie MiniTouch ordnungsgemäß vor dem Ausschalten der Stromversorgung herunter. Leistungsverlust im Normalbetrieb kann zu Fehlern beim Beschreiben des Speichers und zu Datenverlust führen.
- Reinigen Sie Controller nicht mit starken Lösungsmitteln.
- Lassen Sie keine Flüssigkeiten in Kontakt mit irgendwelchen elektrischen Teilen kommen.
- Der MiniTouch darf nur von ausgebildetem Personal repariert werden.
- Vergessen Sie nicht Ihr Administrator Passwort oder löschen Sie das Administrator Konto.



- Verwenden Sie den MiniTouch nur mit HSA SYSTEMS PREMIUM Druckköpfen für HP. Wenn der Controller mit einer anderen Art von Druckkopf verwendet wird, wird der Druckkopf zerstört.
- Verbinden Sie niemals ein TCP / IP Netzkabel mit den Ausgängen des Druckkopfs

Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	6
Eigenschaften und Performance	6
Navigation.....	7
Verwendung der Tastatur	8
Was sind Layout, Objekt & Inhalt?	9
Grenzen des Systems	11
Laden und Drucken.....	12
Login in das System	12
Laden und Drucken eines Layouts	13
Hinzufügen von Layouts in die Druckwarteschlange	15
Wechseln der Kartusche 	17
Wechseln der Kartusche 	19
Verwalten von Layouts	21
Erstellen eines neuen Layouts.	21
Ein neues Layout erzeugen, das auf einem anderen basiert.....	24
Löschen eines Layouts.....	25
Umbenennen eines Layouts.....	26
Inhalte zum Layout hinzufügen	28
Einführung in Objekte	28
Textobjekt	29
Hinzufügen von Text Objekten mit Inhalt	31
Barcode- Objekte.....	38
Hinzufügen von Barcode Objekten mit Inhalt	40
Grafische Objekte	43
Eingabeaufforderungen	47
Datenbanken als Datenquelle verwenden.....	51
Setup des Data Logs	53
Ansicht Ihres Layout in der Vorschau.....	56
Nachricht ändern.....	58

Bearbeiten von Objekteigenschaften	58
Bearbeiten von Inhalt Eigenschaften.....	62
Einfache Objekte	63
Ändern von Druckeinstellungen	65
Einrichten des / der Druckkopfs / Druckköpfe	74
Einrichtung von Eingang und Ausgang	82
Testen Ihrer Ausrüstung	84
Reinigen der Stifte	85
Ändern der Systemeinstellungen.....	87
Ändern von Benutzerkonten.....	87
Ändern der Sprache	89
Ändern von Netzwerkeinstellungen.....	90
Daten drucken anzeigen.....	91
Ändern von Bildeinstellungen	93
Einstellen der Systemzeit	94
Anzeige von System Infos	95
Verwenden der USB Funktion	97
Laden eines Layouts und von Ressourcen von USB	97
Exportieren von Log Dateien auf USB	97
Aktualisieren der Firmware.....	98
Stromversorgungseinheit / Netzteil	99
Referenzteil.....	101
Liste der Datumsformate	101
Liste der Systemereignisse	102
Übersicht der Anschlüsse.....	103
Reset des Systems.....	104
Datenaustausch.....	104
Support	105

Einführung

Eigenschaften und Performance

Funktionen

- Text-, Barcode- und Grafikobjekte
- Statisch, Zähler, Datum / Uhrzeit, Schichtcodes und System- Inhalt
- Eingabeaufforderungen
- Echtzeit Druck
- Protokollierung von Daten
- Drucker- Warteschleife
- 4 konfigurierbare Hardware Ausgänge plus weitere 3 Ausgänge unter Netzwerksteuerung
- 4 konfigurierbare Hardware Eingänge
- Drucken von Textdatei -Datenbanken
- Signalgenerator zur Logiksteuerung anderer Geräte

Leistung

- Anzahl der Stifte: Bis zu 4 Stifte.
- Druckgeschwindigkeit: je nach Auflösung 35 m / min bei 600 dpi.
- Auflösung: Variabel in Druckrichtung, in 18 Schritten von 75 bis 2400 dpi
- Manuelle Zeilenauswahl
- Drucklänge: bis 2700 mm.
- Gleichzeitiges Drucken von bis zu 4 Medien
- Druckt bis zu 100 Drucke / s, variable

Schnittstellen

- Touch Screen
- Dokumentiertes Protokoll für Remote Betrieb (Ethernet und RS232)
- Externe PC Software für die Erstellung von Druckaufträgen.

- Sensor Eingang extern oder über Druckkopf

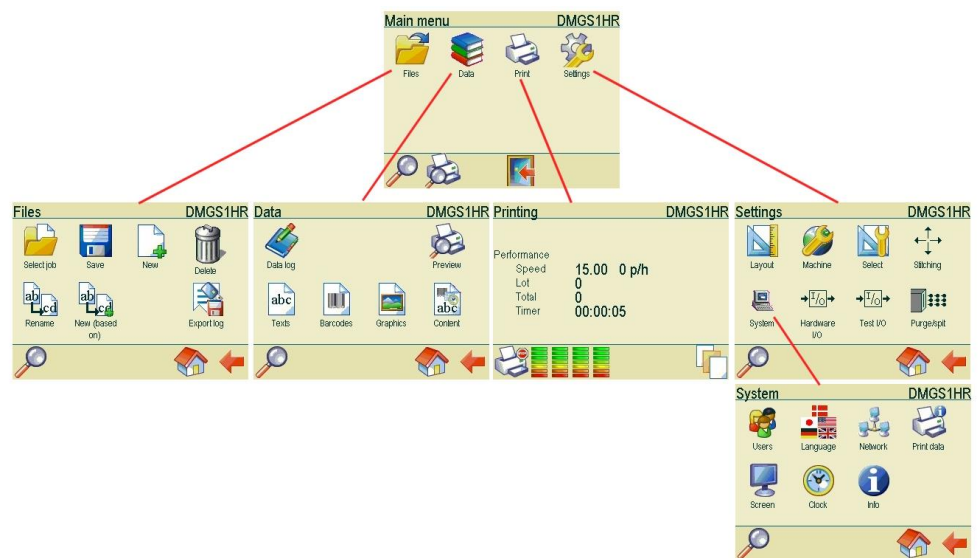


Hardware

- Quadratur Encoder unterstützt
- Stromversorgung 100-240 VAC im Lieferumfang enthalten.

Navigation

Der MiniTouch hat ein flaches hierarchisches Menü. Die Verknüpfungen werden in einer Baum Link Struktur organisiert.



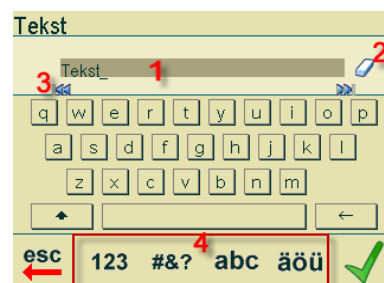
An der Unterseite jedes Bildschirms befindet sich ein Menü mit Navigationstasten.

	Änderungen speichern und fortfahren.
	Objekt löschen (Hinzufügen abbrechen) und zurück gehen.
	Speichert keine Änderungen . Zurück ins vorherigen Menü gehen.
	ZURÜCK ins vorherigen Menü gehen.
	HOME. Zurück zum Hauptmenü.
	Schnellsuche. Finden Sie schnell eine Anwendung durch Eingabe der ersten Buchstaben.

Verwendung der Tastatur

Wenn Sie in den MiniTouch Text eingeben müssen, wird Ihnen eine Bildschirm Tastatur angeboten, die typischerweise wie folgt aussieht:

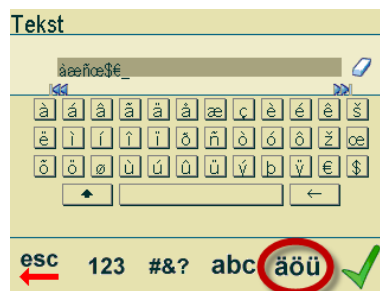
- 1: der Text, den Sie eingeben haben
- 2: Löschen der Texteingabe und erneut beginnen (wie Radiergummi)
- 3: Wenn die Textzeichenfolge länger ist als der Bildschirm (ca. 40 Zeichen), können Sie mit den Pfeilen einen Bildschirm nach hinten oder nach vorne springen
- 4: Tastatur Stil



Normalerweise werden Sie mit der QWERTY Tastatur beginnen, Sie können jedoch jederzeit auf eine Tastatur wechseln.

Neben der QWERTY Tastatur haben Sie

Tastatur	Beschreibung
	Numerische Tastatur für die Eingabe von Ziffern
	Zeichen- Tastatur zur Eingabe von allgemeinen Satzzeichen und Sonderzeichen. CR / LF ist ein Zeilenvorschub, der in einigen Feldern verwendet wird FNC1 ist ein Sonderzeichen für Barcodes



Tastatur mit Akzentbuchstaben.

ANMERKUNG:

Die Zeichen hier sind abhängig von der Schriftart, die Sie gewählt haben, da die Codierung mit der Schriftart gespeichert wird. Wenn Sie eine Schrift mit "Greek" kodiert haben, werden Sie hier griechische Zeichen sehen statt der westeuropäischen.

In der Regel werden Sie die Wahl haben zwischen
 Westeuropa
 Osteuropa (Polen etc.)
 Griechisch
 Türkisch
 Baltisch
 Kyrillisch

Was sind Layout, Objekt & Inhalt?

Objekte und Inhalte bilden in den MiniTouch Layouts Ihren Druckauftrag. Es ist wichtig, den Unterschied zu verstehen. Im Folgenden wird erklärt:

Ihr Layout (Nachricht / Darstellungsbereich) ist wie ein weißes Blatt Papier, wo Sie Inhalte platzieren. Objekte sind Platzhalter für Inhalte. Sie sind wie die Post-it Zettel auf Ihrem Papier. Auf dem Post-it Zettel werden Sie etwas schreiben. Das ist Ihr Inhalt.

Sie können das Prinzip hier dargestellt sehen:



Wenn Sie ein Layout zu erstellen, ist dies zunächst ein leeres Blatt Papier.

Wenn Sie ein Objekt in Ihrem Layout platzieren, werden in der gleichen Zeit Inhalte erstellt und diese zwei werden miteinander verknüpft. Später können Sie die Links bearbeiten, um unterschiedliche Inhalte anzuzeigen.

Wenn Sie Ihr Objekt oder Ihren Inhalte später bearbeiten möchten, muss dies separat erfolgen.

Es gibt drei verschiedene Arten von Objekten.

Textobjekt	Zeigt Inhalt wie Text oder Zahlen an.
Barcode- Objekte	Zeigt Inhalte als Barcode an.
Grafische Objekte	zeigen ein Logo, eine Linie oder eine Box an. Nicht mit einem Inhalt verbunden

Es gibt 6 verschiedene Content Arten.

Content Art	Bedeutung
Statischer Text	Ein statischer Text ist Inhalt, der auf jedem Druck gleich ist.
Zähler	Zähler erhöhen den Wert jedes Mal, wenn der Start- Sensor aktiviert wird.
Datum / Zeit	Zeigt das Datum und / oder Zeit auf der Grundlage der Systemuhr an.
Systemdaten	Zeigt Informationen aus dem aktuellen System (MiniTouch) an. Wählen Sie Benutzername, Liniennamen, Dateiname, Druck- Nummer oder den Validator Namen.
Shift Codes	Ändern Sie den Inhalt nach vordefinierten Regeln.
Kennungen	Applikationskennung für EAN 128 Barcode.

Grenzen des Systems

Eigenschaft	Grenze
Anzahl der Ordner auf der internen Speicherkarte	Gesamtlänge des Pfads 127 Zeichen
Anzahl der Layouts	50 Layouts in jedem Ordner auf der internen Speicherkarte.
Anzahl von Objekten in einem Layout	40 Textobjekt 10 Barcode- Objekte 10 Grafische Objekte
Anzahl von Inhalten in einem Layout	16 Statische Texte 10 Zähler. 10 Datum / Zeit 4 Systemdaten. 10 Shift Codes 10 Kennungen
Anzahl von Schriftarten in einem Layout	10 Schriftarten. (Max. 50 Schriftarten insgesamt).
Anzahl der Sprachen in einem Layout Sprachdateien	5 Sprachen (Max. 50 Sprachen insgesamt). 50 Sprachdateien insgesamt.
Länge von Zeichenketten:	Objekt / Content Name: 15 Zeichen. Inhalt 127 Zeichen, für das Objekt (mehrere Inhalte werden addiert). Übergroße Zeichenketten werden auf 127 Zeichen abgeschnitten.
Druckgeschwindigkeit	Frequenz des Druckkopfes 15 kHz. Die Auflösung ist variabel. Somit ist die maximale Geschwindigkeit abhängig von der gewählten Auflösung. Theoretische maximale Geschwindigkeit bei 75 x 300 dpi liegt etwa bei 600 m / min. 600x600 dpi Geschw. Grenze beträgt 38 m/min 300HS x 300 dpi Geschw. Grenze beträgt 152 m/min 300HS x150 dpi Geschw. Grenze beträgt 304 m/min 300x300 dpi (eine Zeile) Geschw. Grenze beträgt 76 m/min
Geschwindigkeit bei der Datenübertragung	USB 400KBit/Sekunde Ethernet 4000kBit/Sekunde RS232 115kbit/Sekunde
Länge der Prompt Angabe	21 Zeichen

Laden und Drucken

Dieser Abschnitt wird Ihnen eine kurze Einführung in den grundlegenden Betrieb des MiniTouch Controllers geben, so dass der Benutzer in der Lage ist, sich anzumelden, ein Layout zu laden und die Druckfunktion zu starten.

Login in das System

Wenn MiniTouch passwortgeschützt ist, wird ein Anmeldebildschirm angezeigt, sobald Sie den Controller starten.

Standardmäßig ist die grafische Anmeldung aktiviert. Wenn die grafische Anmeldung aktiviert ist, werden alle Benutzerkonten auf dem Gerät durch ein Symbol dargestellt.

Das Standard Benutzerkonto ist admin. Das voreingestellte Passwort ist admin. Es wird empfohlen, aus Sicherheitsgründen den Standard zu ändern.



Falls mehr als 8 Benutzerkonten eingerichtet wurden, wird eine Bildlaufleiste angezeigt.

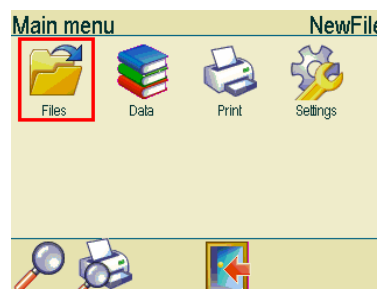
Um sich einzuloggen, betätigen Sie ein Symbol, um ein Benutzerkonto zu wählen. Danach geben Sie das Passwort ein.



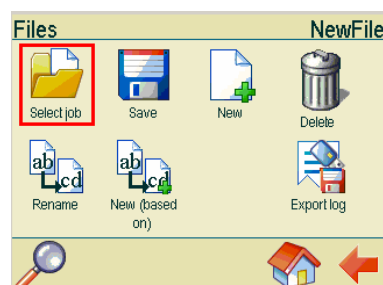
Betätigen Sie dann, wenn Sie fertig sind, das grüne Häkchen, oder betätigen Sie die ESC Taste, um den Vorgang abzubrechen und um eine anderes Benutzerkonto zu wählen.

Laden und Drucken eines Layouts

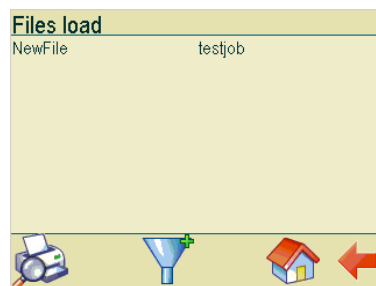
Wählen Sie "files" / "Dateien" im Hauptmenü aus.



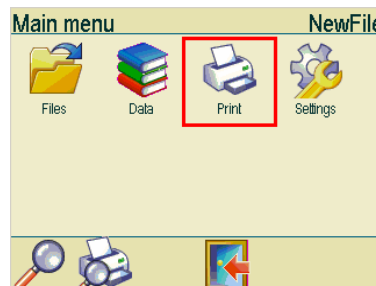
Betätigen Sie "Select job" / "Job auswählen".



Wählen Sie ein Layout aus der Liste aus. In der Regel werden Sie sehen, dass der Name **bei erstem Betätigen ROT ist**. Drücken Sie dann die gleiche Stelle, um zu bestätigen.



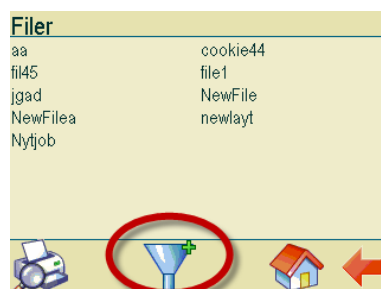
Das Layout wird geladen und Sie werden zum Hauptmenü zurückzukehren. Betätigen Sie "print" / "Drucken", um den Druckmodus aufzurufen.



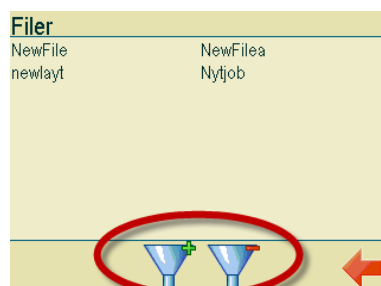
Filtern der Liste

Sie können in der Dateiliste - oder jeder anderen Liste im Controller - einen Filter anwenden, um die Auswahl geringer zu halten.

Beispiel: Die Dateiliste hat viele Einträge. Klicken Sie auf das Filter+ Symbol



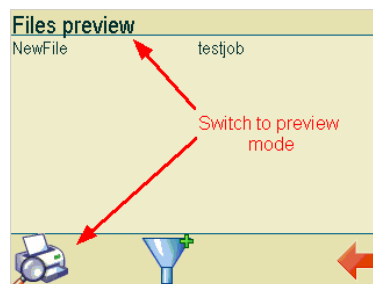
Geben Sie auf der Tastatur nun "n" ein. Das Ergebnis ist eine Liste mit Einträgen, die mit "n" beginnen



Entfernen Sie den Filter mithilfe des "Filter Minus" Symbol.

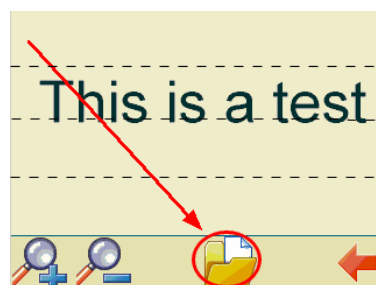
Vorschau Ihres Layout vor dem Laden.

Wechseln Sie in den Vorschaumodus, indem Sie das Druckersymbol in der linken unteren Ecke betätigen.



Wählen Sie ein Layout aus der Liste aus. Es wird nun eine Vorschau angezeigt. Wenn Sie mehr als einen Stift auf Ihrem System installiert haben, werden die Stifte durch gestrichelte Linien in der Vorschau getrennt dargestellt. Die gestrichelten Linien sind nur auf dem Vorschaubildschirm sichtbar und werden nicht gedruckt.

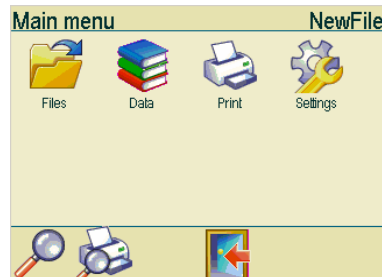
Wenn Sie das Verzeichnissymbol betätigen, wird das Layout geladen und Sie werden wieder zum Hauptmenü geführt. Wenn Sie auf den roten Pfeil drücken, werden Sie zurück zu der Liste der Layouts geführt.



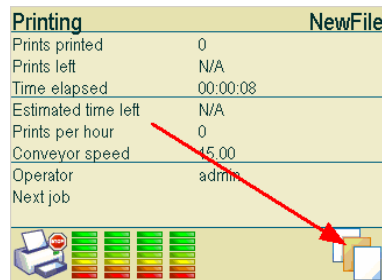
Hinzufügen von Layouts in die Druckwarteschlange

Die Druckwarteschlange ermöglicht Ihnen, Druckauftrag schnell zu ändern.

Um ein Layout in die Druckwarteschlange einzufügen, rufen Sie den Druckmodus aus dem Hauptmenü auf.

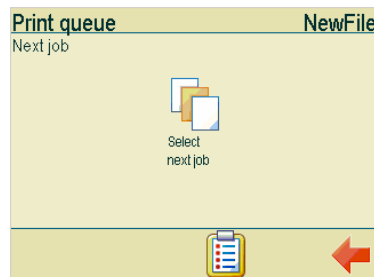


Drücken Sie auf das Symbol in der rechten unteren Ecke.



(Im Druckmodus können 8 Arten von Druckdaten angezeigt werden. Lesen Sie dazu mehr im Kapitel Systemeinstellungen.)

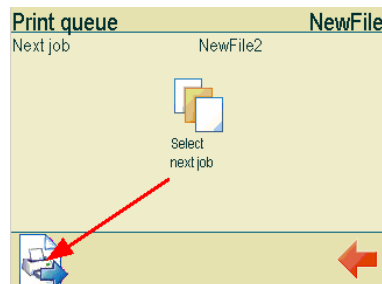
Danach drücken "Select next job" / "Nächsten Job wählen".



Wählen Sie ein Layout, das Sie in die Warteschlange einfügen möchten.



Um den Druck des aktuellen Layout anzuhalten und zum nächsten Auftrag in der Druckwarteschlange zu wechseln, betätigen Sie das Symbol in der linken unteren Ecke.



Betätigen Sie den roten Pfeil, um die Druckwarteschlange zu verlassen.

Wechseln der Kartusche

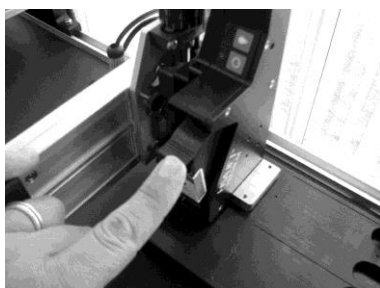


1. Nehmen Sie die Patrone, wie dargestellt, und ziehen Sie sie in Ihre Richtung (weg von den Tasten)



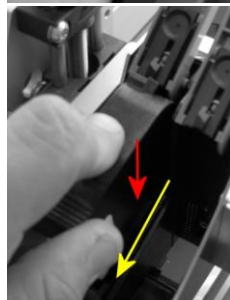
2. Kippen Sie die Kartusche nach unten und ziehen Sie sie heraus

Setzen Sie eine neue Patrone in gleicher Weise und entgegengesetzter Richtung ein



3. Drücken Sie die Vorderseite der Kartusche, bis Sie ein "Klick" fühlen. Achten Sie darauf, die Patrone ganz hinein zu schieben. Sie sollte fest sitzen.

Wechseln der Kartusche



Öffnen Sie den grünen Riegel mit einer sanften Bewegung nach oben.

Bringen Sie dabei keine übermäßige Kraft auf.

Das zweite Bild zeigt die Verriegelung in der geöffneten Position.

Nehmen Sie die Kartusche und ziehen Sie sie

1) NACH OBEN, bis die Lasche an der Kartusche gerade die Verriegelung (siehe Kreis) passiert hat

2) In Ihre Richtung und nach oben, während Sie die Kartusche nach AUSSEN drücken.

Setzen Sie eine neue Kartusche ein. Drücken Sie sie nach unten (ROTE Richtung), während Sie GLEICHZEITIG die Kartusche fest in Ihre Richtung (GELBE Richtung) halten.

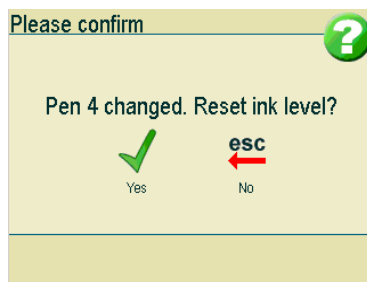
Drücken Sie NICHT nach vorne, so dass die Patrone in Richtung Patronenkontakte gleitet! Andernfalls kann die Patrone BESCHÄDIGT werden.

Schließen Sie vorsichtig die Verriegelung und vergewissern Sie sich, dass sie ganz geschlossen ist.

Bringen Sie dabei KEINE Kraft auf. Dadurch kann die Verriegelung brechen.

Wenn die Verriegelung nicht schließt, prüfen Sie, ob die Patrone korrekt sitzt und versuchen Sie es dann erneut.

Wenn die Kartusche eingelegt wurde, erscheint die folgende Meldung auf dem Bildschirm (Stiftnummer kann je nach Position variieren)



Der MiniTouch berechnet den aktuellen Tintenstand in jedem Stift (%).

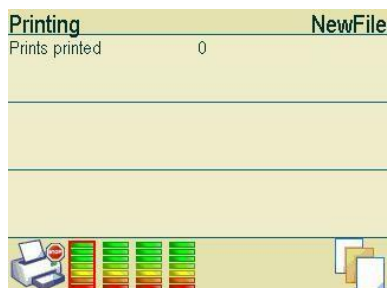
JA. Tintenstand wird auf 100 % gesetzt.

NEIN. Der aktuelle Tintenstand bleibt unverändert.

Im Druckmodus wird jeder Stift durch einen farbigen Balken am unteren Bildschirmrand dargestellt.

Die farbigen Balken geben den Tintenstand an.

Wenn die Patrone leer ist, werden die Farbbalken mit einem roten Quadrat markiert.

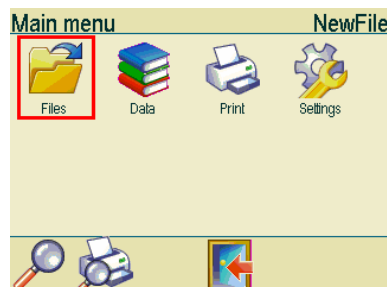


Verwalten von Layouts

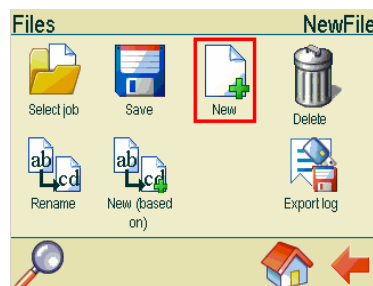
Dieser Abschnitt wird erläutert, wie Sie Layout Dateien verwalten und neue Layout Dateien erstellen können

Erstellen eines neuen Layouts.

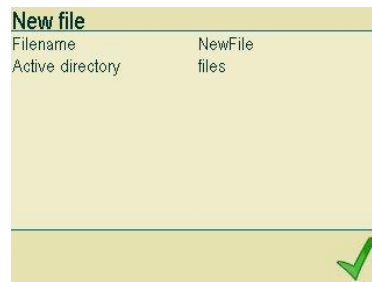
Wählen Sie "files" / "Dateien" im Hauptmenü aus.



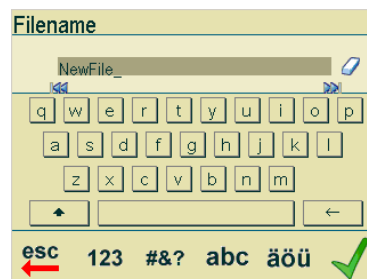
Um ein neues Layout zu erstellen, betätigen Sie "New" / "Neu".



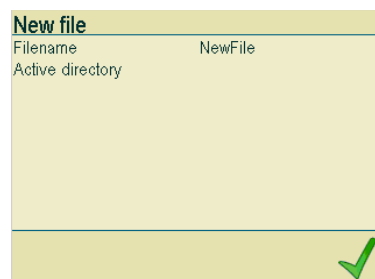
Betätigen sie "filename" / "Dateiname", um einen Dateinamen für die neue Datei einzugeben.



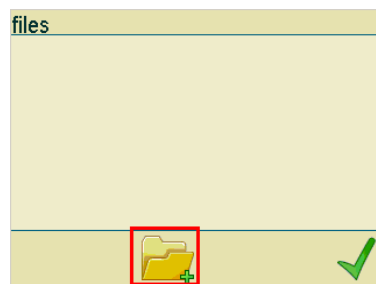
Geben Sie einen neuen Dateinamen in das Textfeld ein. Betätigen Sie das grüne Häkchen, um zu beenden. Sie können maximal 7 Zeichen für den Dateinamen verwenden.



Um das aktive Verzeichnis zu wechseln, betätigen Sie "active directory" / "Aktives Verzeichnis". Das aktive Verzeichnis ist das, wo Ihre Datei wird auf der internen Speicherkarte gespeichert werden. Jede Verzeichnisebene kann 50 Einträge haben, wobei ein Eintrag ein Layout oder ein anderes Verzeichnis ist. Effektiv können Sie 2.500 Layouts in einer Struktur mit 2 Unterverzeichnissen gespeichert werden.



Betätigen Sie dann das "new directory" / "Neues Verzeichnis" Symbol am unteren Rand des Bildschirms.



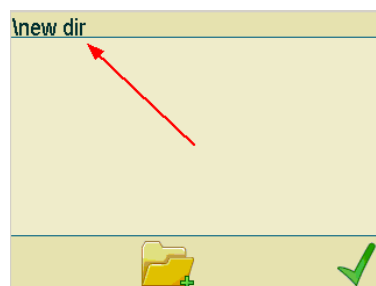
Geben Sie den neuen Verzeichnisnamen ein.



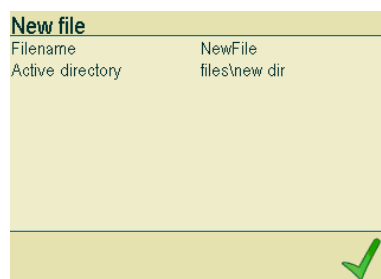
Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.

Auf dem nächsten Bildschirm können Sie Ort des neuen Verzeichnisses ändern. Das Name des neuen Verzeichnisses wird oben auf dem Bildschirm angezeigt.

Betätigen Sie die grüne Markierung, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.



Betätigen Sie das grüne Häkchen, um zu beenden.

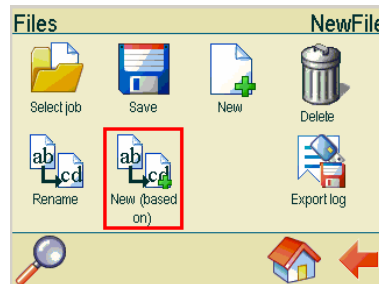


Damit wurde Ihre Datei erstellt und wird die aktive Datei sein. Sie wird leer sein (keine Objekte) und wird Parameter basierend auf den Maschinenparametern haben. Sie sind nun bereit, den Inhalt zu erstellen.

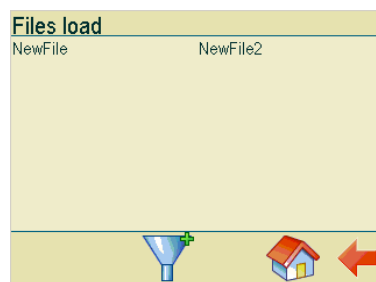
Ein neues Layout erzeugen, das auf einem anderen basiert

Die Option "New (based on)" / "Neu (basierend auf)" wird ein Layout unter einem neuen Namen speichern. Diese Option ist von Vorteil, wenn Sie ein neues Layout mit den Einstellungen eines anderen Layouts erstellen möchten.

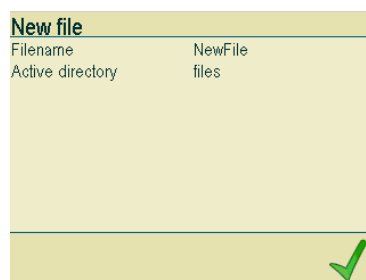
Wählen Sie "New (based on)" / "Neu (basierend auf)".



Wählen Sie das Quellen- Layout.



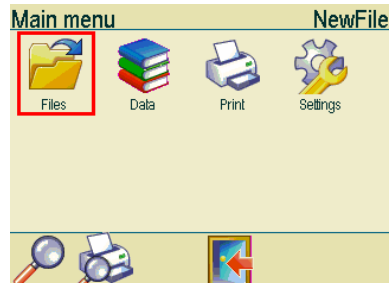
Geben Sie den Namen für das neue Layout ein. Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.



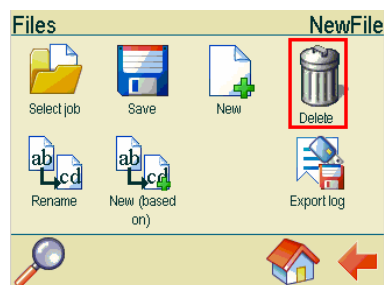
MiniTouch wird Ihr neues Layout automatisch auf der internen Speicherkarte speichern

Löschen eines Layouts

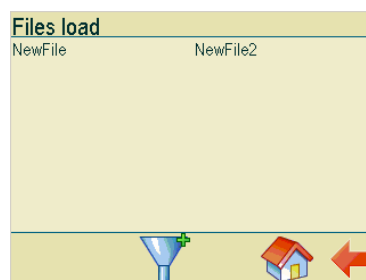
Wählen Sie "files" / "Dateien" im Hauptmenü aus.



Um ein Layout zu löschen, wählen Sie "delete" / "Löschen".



Wählen Sie ein zu löschendes Layout.



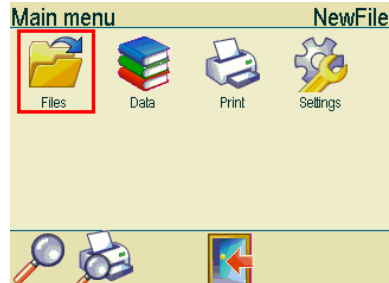
Bestätigen Sie mit Yes / Ja.



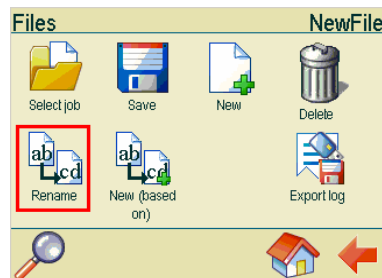
Beachten Sie bitte, dass, wenn Sie das aktive (aktuelle) Layout löschen, es weiterhin noch im Speicher bleibt und kann tatsächlich wieder gespeichert werden.

Umbenennen eines Layouts

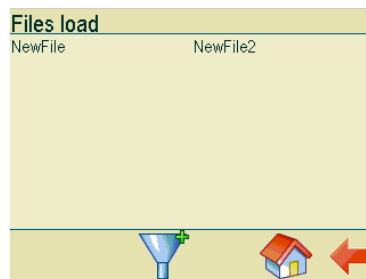
Wählen Sie "files" / "Dateien" im Hauptmenü aus.



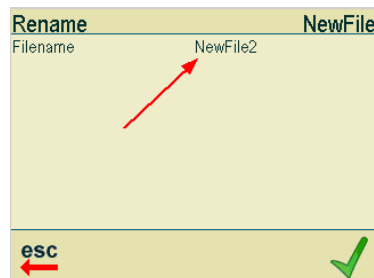
Um ein Layout umzubenennen, wählen Sie "rename" / "Umbenennen".



Wählen Sie ein Layout, das Sie umbenennen möchten.



Betätigen Sie Dateiname.



Geben Sie den neuen Layout Namen ein.



Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.

Inhalte zum Layout hinzufügen

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Inhalte zu Ihrem Layout hinzuzufügen können.

Einführung in Objekte

Wie oben beschrieben gibt es drei Arten von Objekten: Text, Barcodes und Grafiken. Text- und Barcode Objekte können einen von 6 verschiedenen Content Typen enthalten.

Art des Objekts	Beschreibung	Anmerkungen
Text	Datum, dargestellt in Buchstaben und Zahlen.	Maximale gesamte Länge von 127 Zeichen. Mehrere Zeilen sind möglich, bis zu 8.
Barcode	Datum als Barcode dargestellt, ausgewählt aus einer Reihe von vordefinierten Barcode Arten.	Barcode Definitionsregeln müssen dabei strikt auf den Inhalt angewendet werden. Barcode werden nicht angezeigt, wenn der Inhalt nicht korrekt ist.
Grafiken	Eines der im Controller gespeicherten Logos. - oder - Eine horizontale oder vertikale Linie - oder - Ein gefüllter oder nicht gefüllter Kasten	

Content Art	Beschreibung	Änderungen
Statisch	Textzeile (Buchstaben und Zahlen)	Ändert sich nicht automatisch
Zähler	Nummer	Ein Schritt mit jedem Sensorsignal
Datum	Aktuelles Systemdatum, formatiert und mit gewünschtem (Datums-) Versatz	Jede Sekunde
Systemdatum	Umgebungsvariablen des Controllers	Wie erforderlich
Shift Codes	Inhaltsbasierte Regeln von Zeit und Datum	Jede Minute, wenn gewünscht
Kennung	Gilt nur für bestimmte Barcodes	Ändert sich nicht automatisch

Beim Hinzufügen von Objekten, wie hier dargestellt, werden Sie SOWOHL ein Objekt als auch den entsprechenden Inhalt erzeugen, der mit dem Objekt verknüpft wird.

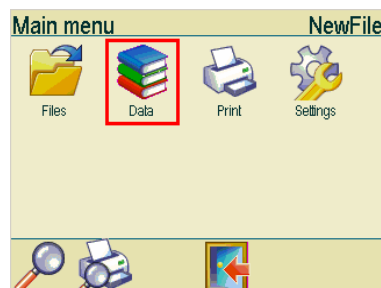
Das Verfahren für das Hinzufügen von Objekten mit Inhalt ist das gleiche für Text- und Barcode Objekten und wird nur im Detail für Textobjekte beschrieben.

Textobjekt

Textobjekte zeigen Inhalt als TEXT an - bestehend aus Buchstaben und Zahlen. Es gibt keine Begrenzung für die Art des Inhalts, der zu einem Textobjekt hinzugefügt werden kann.

Hinzufügen von Objekten

Objekte werden über das "DATA" / "DATEN" Menü hinzugefügt.



Von hier aus können Sie verschiedene Arten von Objekte hinzufügen, wie oben beschrieben



Unter dem Objekttyp können Sie zusammen mit dem Objekt Inhalte hinzufügen. Hier ist der Textinhalt markiert.



Dadurch werden die Eigenschaften für das Objekt angezeigt.

Text 2

Name	Text 2
X	0.00 mm
Y	0.00 mm
Seperator	
Rotation	Normal
Font	test
Text	Enter text

abc  

Allgemeine Eigenschaften von Objekten

Viele der Eigenschaften gelten allgemein für alle Objekte, unabhängig vom Inhalt.

Die folgende Liste der Eigenschaften wird nicht für jeden Inhaltstyp wiederholt.

Eigenschaft	Beschreibung	
Name	Der beschreibende Name muss für das Layout eindeutig und darf nicht leer sein.	
X	Die Position in der Druckrichtung, ausgehend von der oberen linken Ecke. Der Abstand wird in aktuellen Einheiten eingestellt (mm / Zoll / Pixel)	
Y	Die Position in vertikaler Richtung, ausgehend von der oberen linken Ecke. Der Abstand wird in aktuellen Einheiten (mm / Zoll / Pixel) gesetzt. Wenn das Objekt außerhalb der Fläche positioniert wird, wird die Nachricht "Warning object out of canvas" / "Warnung, Objekt außerhalb der Druckfläche" angezeigt.	
Trennelement	 Sie werden "CR", "LF" und " " im Sonderzeichen Menü finden.	Trennt mehrere Inhalte Optionen: "CR", "LF" (Zeilenvorschub), " " (Leerzeichen) "-" Objekte werden wie diese (Zähler)-(Datum) angezeigt. "LF" wird Objekte wie folgt darstellen (Zähler) (Datum) "CR" wird Objekte wie folgt darstellen (Zähler) (Datum) Leerzeichen wird Objekte wie (Zähler) (Datum) darstellen.
Rotation	Hier können Sie das Objekt in 90 Grad Schritten drehen. Wenn die ausgewählte Schriftart nicht gedreht werden kann, wird [select font] / [Schriftart auswählen] in der Schriftzeile angezeigt werden. Bitte gehen Sie zum Schriftart Menü und wählen Sie eine andere Schriftart, die gedreht werden kann.	
Schriftart	Wählen Sie eine Schriftart. Sie können MiniDraw verwenden, um neue Schriften zu erstellen. Nicht mehr als 50 Schriftarten können auf dem MiniTouch gespeichert werden. In einem Layout können bis zu 10 Schriftarten verwendet werden.	

Hinzufügen von Text Objekten mit Inhalt

Text Objekt mit statischen Inhalten

Statischer Text wird nicht automatisch geändert und wirkt wie ein Etikett in der Nachricht.



Sie können den Inhalt im Menü "Text" eingeben.



Eigenschaft	Beschreibung
Text	Text- Inhalt - maximal 127 Zeichen
Datenbank	Sie erhalten Inhalte aus einer Datenbank
Datenbankfeld	Wählen Sie, welches Feld Sie von der Datenbank verwenden möchten (1 .. 5). Nur sichtbar, wenn Datenbank AN ist
Datenbank Trennzeichen	Wählen Sie als Trennzeichen für Felder in der Datenbank. Nur sichtbar, wenn Datenbank AN ist

Text Objekt mit Zähler

Wählen Sie "New counter" / "Neuer Zähler".



Geben Sie die Parameter ein. Parameter werden nachfolgend beschrieben.

Text 2	
Name	Text 2
X	0.00 mm
Y	0.00 mm
Seperator	
Rotation	Normal
Font	test
Value	0
Digits	5
Minimum value	0

Below the table, there is a document icon with a red 'X' and a green checkmark.

Betätigen Sie das grüne Häkchen, um zu beenden.

Parameterliste (Text Objekt mit Zähler)

Eigenschaft	Beschreibung
Wert	Aktueller Wert beim Start des Druckmodus
Ziffern	Anzahl der gezeigten Ziffern. Die Maximale Anzahl der Ziffern ist 10.
Mindestwert	Der Mindestwert, der im Zähler angezeigt wird. Der Mindestwert ist -2.147.483.648. Dann springt er wieder auf den Maximalwert zurück.
Maximaler Wert	Der maximale Wert, der im Zähler Maximalwert angezeigt wird, ist +2.147.483.647. Dann springt er wieder auf den Mindestwert zurück. Wenn der Maximalwert die ausgewählte Anzahl an Stellen überschreitet, werden nur die letzten Ziffern angezeigt. Beispiel: Ziffern = 3. Max = 1000. Zähler wird anzeigen: 998, 999, 000, 001.
Voranstehend	Was sollte vor dem aktuellen Wert stehen. Wählen Sie entweder: Null (Zeigt 000123 an) Leerzeichen (Zeigt 123 an) Nichts (Zeigt 123 an)
Schrittweite	Schrittweite des Zählers. Bei einer Einstellung von 3 wird der Zähler anzeigen: 0, 3, 6, 9, 12
Schritt Anzahl	Wie oft wird der Zähler wiederholt. Dies ist unabhängig von der Meldung Wiederholung,

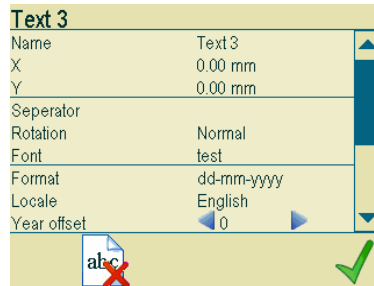
	die im Layout eingestellt wird. Wenn Schritt Anzahl auf zwei festgelegt wurde, wird der Ausdruck sein: 99, 99, 100, 100, 101, 101. Wenn die Einstellung Layout Wiederholung auf zwei gesetzt und der Zähler Wiederholung ausgeschaltet wurde, wird der Ausdruck sein: [99, 100] [101, 102] (Sensor Signale in [] eingeschlossen)
Schritt bei Druckstart zurücksetzen	Wählen Sie diese Option, um den Schritt Zähler zurückzusetzen, wenn Sie den Druckmodus aufrufen.
Bei Druckstart zurücksetzen	Zählt weiter beim Start des Druckmodus, oder auf einen Wert zurückgesetzt
Wert zurücksetzen	Der Wert, von dem aus gestartet wird, wenn "Reset on print start" / "Bei Druckbeginn zurücksetzen" ausgewählt ist. Kann gleich dem Mindestwert sein oder von diesem abweichen.

Text Objekt mit Datum / Uhrzeit

Wählen Sie "New date/time" / "Neues Datum / Zeit".



Geben Sie die Parameter ein. Parameter werden nachfolgend beschrieben.



Bestätigen Sie das grüne Häkchen, um zu beenden.

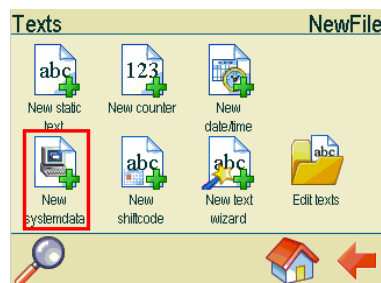
Parameterliste (Text Objekt mit Datum / Uhrzeit)

Eigenschaft	Beschreibung
Format (Formatieren)	Format legt fest, wie Datum und Uhrzeit angezeigt werden. Wenn Siedd-mm-yyyy eingeben, wird das Datum in folgendem Format angezeigt: 28-04-2009. Sehen Sie dazu "Datumsformate" in den Referenzabschnitten, um sich eine vollständige Liste der Datumscode anzuzeigen zu lassen. Alles, was eingegeben wird und sich nicht auf der Liste befindet, wird buchstäblich (wie Komma, Punkt, Strich usw.) interpretiert. Auch Zeichenfolgen, die in Anführungszeichen sind, werden buchstäblich interpretiert.
Region	Bestimmt die langen und kurzen Namen für Tage und Monate. Bestätigen Sie Region und wählen Sie die Gebietsschema -Datei aus dem Menü. MiniTouch enthält Regionen für verschiedene Sprachen.

Eigenschaft	Beschreibung
Offset / Versatz	Wählen Sie ein anderes Datum und Zeit als die in Ihrem System gesetzte Zeit. Sie können einen Versatz im Jahr, Monat, Tag, in der Stunde, Minute und Sekunde unabhängig einstellen, sowohl vor als auch zurück. Verwenden blauen Pfeile, um einen Wert hinzuzufügen / zu subtrahieren, oder klicken Sie auf die Zahl, um sie direkt zu bearbeiten
Beispiel	Nicht eine Einstellung, aber der daraus resultierende (Druck-) Datumscode, mit dem Formatmuster der Region und Versatz formatiert

Text Objekt mit Systemdaten

Wählen Sie "New systemdata" / "Neue Systemdaten".



Geben Sie die Parameter ein. Parameter werden nachfolgend beschrieben.

Text 3	
Name	Text 3
X	0.00 mm
Y	0.00 mm
Seperator	
Rotation	Normal
Font	test
Data	Username

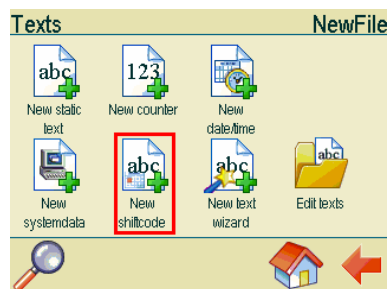
Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.

Parameterliste (Text Objekt mit Systemdaten)

Eigenschaft	Beschreibung
Daten	Wählen Sie die anzuzeigenden Daten. Benutzername: Zurzeit eingeloggter Benutzer. Linienname Beschreibende Zeichenfolge. Der Wert wird unter Maschinenparameter eingestellt. Dateiname: Zurzeit geladene Datei. Anzahl der Ausdrucke: Anzahl der aktuellen Drucke. Validator Name: Validator der gerade gedruckten Nachricht. Job Druckzähler: wie viele Kopien in der aktuellen Jobanzahl vorgenommen werden

Text Objekt mit Shiftcode

Wählen Sie "New shiftcode" / "Neuer Shiftcode".



Geben Sie die Parameter ein.

Text 4		
Name	Text 4	
X	0.00 mm	
Y	0.00 mm	
Seperator		
Rotation	Normal	
Font	test	
Rule	Start time	Content

abc X ✓

Ohne die Definition von Regeln wird das Shift Objekt nichts anzeigen. Scrollen Sie nach unten, um die Regeln zu sehen.

Die hier dargestellte Regeln haben zwei aktive [markiert 1] und drei inaktive [markiert 2] Regeln.

Text3		
Seperator		
Rotation	Normal	
Font	test	
Rule	Start time	Content
1	All 07:00	Morning
2	All 19:00	Night
3	Mon 00:00	(Click to create)
4	Mon 00:00	(Click to create)
5	Mon 00:00	(Click to create)

abc X ✓

Klicken Sie auf eine der 25 Regeln, um sie zu bearbeiten. Klicken Sie auf das "X" neben der Regel, um sie zu deaktivieren.

Shiftcode1		
Content	Morning	
Start day	daily	
Hour	7	▶
Minute	0	▶

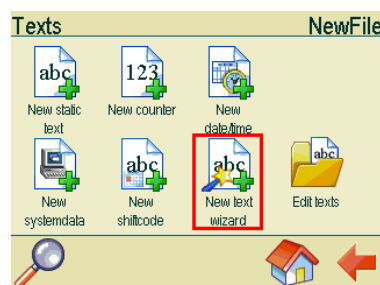
Eigenschaft	Beschreibung
Inhalt	Geben Sie den anzuzeigenden Inhalt an, wenn die Regel aktiv ist.
Start Tag	Wählen Sie zwischen "daily" / "täglich" oder einen der 7 Wochentage.
Stunde / Minute	Wenn die Regel aktiv sein soll

Text Objekt mit mehrfachen Inhalten

Mit dem Text Assistenten können Sie ein Objekt mit mehr als einem Inhalte erstellen. Der unterschiedliche Inhalt muss nicht von der gleichen Art sein.

Dies ist nützlich, wenn Sie Zeichenketten von verschiedener (variabler) Länge, etwa ein Datum und eine Zeichenkette, zusammenhalten möchten.

Wählen Sie "New text wizard" / "Assistent Neuer Text".



Fügen Sie einen Inhalt hinzu. Der hinzugefügte Inhalt wird in der Liste auf der rechten Seite aufgeführt.

Jedes Mal, wenn Sie Inhalte hinzufügen, werden Ihnen Optionen für diesen Inhaltstyp vorgestellt, wie beim Hinzufügen von Objekten mit Inhalt.

Text 4	
Name	Text 4
X	0.00 mm
Y	0.00 mm
Separator	
Rotation	Normal
Font	test



Um Inhalte zu entfernen, betätigen Sie (Löschen) in der Inhaltsliste oben rechts.

New text wizard			
 Add static	 Add counter	 Add date/time	Static 3 Counter 2 Shiftcode 2 (delete)
 Add shiftcode	 Add systemdata		



Betätigen Sie das grüne Häkchen, um zu beenden.

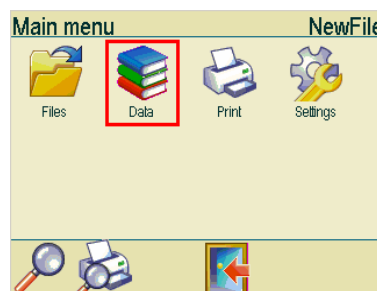
Eine alternative Methode, wenn Sie vorhandene Inhalte nutzen wollen, ist, TEXTE BEARBEITEN zu wählen, um ein Objekt ohne Inhalte zu erstellen. Dann gehen Sie zum Verknüpfen Menü und verknüpfen Sie Inhalte, wie es erforderlich ist. Sie können jederzeit die Reihenfolge der verlinkten Inhalte ändern oder den Link zu einem Objekt löschen.

Barcode- Objekte

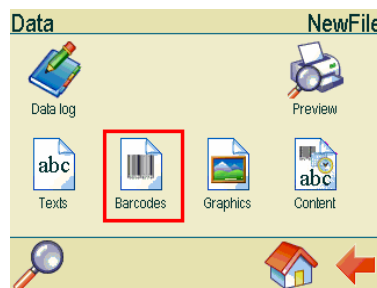
Barcode- Objekte zeigen den Inhalt als einen Barcode an. Sie können jede Art von Inhalten innerhalb eines Barcode- Objekts platzieren. Jedoch ist Ihnen nur erlaubt, das Objekt hinzuzufügen, wenn der resultierende String für die gewählte Barcode- Symbologie gültig ist. Wenn zum Beispiel 12 Zeichen, nur Zahlen, erwartet werden, ist es Ihnen nicht erlaubt, einen String oder eine länger / kürzer Nummer hinzuzufügen.

Eigenschaften

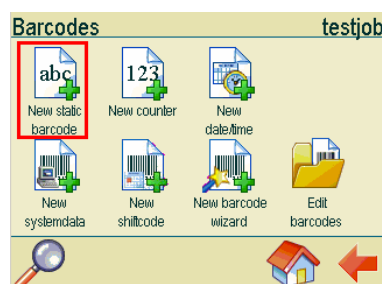
Wählen Sie Data / Daten im Hauptmenü aus.



Wählen Sie "Barcodes" .



Wählen Sie den Inhalt, den Sie dem Barcode hinzufügen möchten. Als ein Beispiel wird ein statischer Text Content ausgewählt.



Geben Sie die Parameter ein. Parameter werden nachfolgend beschrieben.

Barcode2	
Name	Barcode2
X	0.00 Mm
Y	0.00 Mm
Height	4.23 Mm
Separator	
Rotation	Rotated right
Symbology	EAN13
Checksum	Default
Modules	6

Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.

Eigenschaften für die Barcodes

Eigenschaft	Beschreibung
Name	Der beschreibende Name muss für das Layout eindeutig und darf nicht leer sein.
X	Die Position in der Druckrichtung, ausgehend von der oberen linken Ecke. Der Abstand wird in aktuellen Einheiten eingestellt (mm / Zoll / Pixel)
Y	Die Position in vertikaler Richtung, ausgehend von der oberen linken Ecke. Der Abstand wird in aktuellen Einheiten (mm / Zoll / Pixel) gesetzt. Wenn das Objekt außerhalb der Fläche positioniert wird, wird die Nachricht "Warning object out of canvas" / "Warnung, Objekt außerhalb der Druckfläche" angezeigt.
Höhe	Geben Sie die Höhe des Barcodes ein.
Trennelement	Optional, 1 Zeichen, das zur Trennung von Content verwendet wird. Beispiel: Sie möchten Chargennummer und eine Batch Nummer verketten. Legen Sie beide in das gleiche Text Objekt und verwenden Sie z. B. ein Leerzeichen als Trennung. Sie erhalten eine Ausgabe wie etwa XCBVJF 3345 erhalten.
Rotation	Dreht den Barcode in 90 Grad Schritten.
Symbologie	Der Barcode Typ. Wählen Sie eine der unten aufgeführten Optionen. EAN8 EAN 13 UPC-A Interleaved 2 von 5 Code 3 von 9 Code 128 EAN 128 DataMatrix DataMatrix mit GS1/EAN128 Struktur
Begrenzungsrahmen	Für Interleaved 2 von 5 ist es möglich, die begrenzende Box AN oder AUS zu wählen
Checksum	Ändert die Berechnung der Prüfsumme für den gewählten Barcodetyp.
Module	Vervielfachung der Barcode Größe. 1 ist die kleinstmögliche Barcode Größe. Die Modulgröße kann nicht kleiner als die Schriftgröße sein, da sonst eine von Menschen lesbare Schrift nicht lesbar sein würde. Empfohlene Modulgröße beträgt 6 oder höher.
Tinten- Abstand	Fügen Sie zusätzlichen Raum zwischen den schwarzen Balken, um das Verlaufen der Tinte auf dem bedruckten Materials zu kompensieren.
Zusätzliche Linien	Dies wird eine zusätzliche Breite zu den schwarzen Linien hinzuzufügen.
Lesbarer Text	Schaltet den von Menschen lesbaren Teil der Barcodes ein oder aus.
Lesbare Schriftart	Schriftart für den für Menschen lesbaren Teil des Barcodes. Sie können mit MiniDraw neue Schriften erstellen. Nicht mehr als 50 Schriftarten können auf dem MiniTouch gespeichert werden. In einem Layout können bis zu 10 Schriftarten verwendet werden.

Hinzufügen von Barcode Objekten mit Inhalt

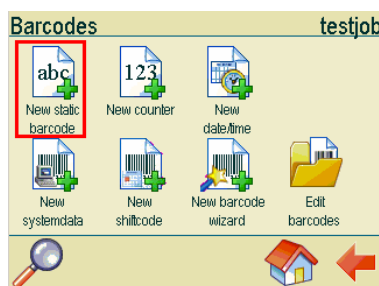
Barcode mit Standard Content Arten

Hinzufügen von normalem Inhalt zu Barcodes arbeitet in genau der gleichen Weise wie das Hinzufügen von Textobjekten. Der einzige Unterschied ist - wie oben erwähnt - dass die resultierende Zeichenkette den Barcode Spezifikationen entsprechen MUSS.

Bitte sehen Sie obige Beschreibung für die Inhaltstyp- Parameter.

Ein Beispiel für statische Barcodes ist unten angegeben

Wählen "New static barcode" / "Neuer statischer Barcode".



Geben Sie die Parameter für den Barcode selbst ein

Barcode1	
Name	Barcode1
X	0.00 Mm
Y	0.00 Mm
Height	4.23 Mm
Seperator	
Symbology	EAN13
Checksum	Default
Modules	1
Ink spacing	0

Nach den Barcode Optionen erhalten Sie die Optionen für die ausgewählten Inhalte.

Barcode2	
Checksum	Default
Modules	6
Ink spacing	0
Extra lines	0
Human readable	On
Human readable font	Arial08
Text	Text
Database content	Off

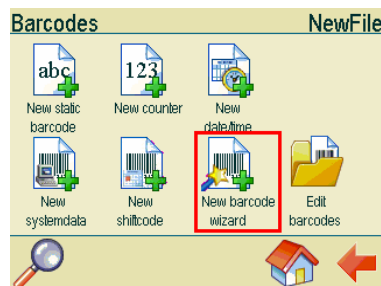
EAN 128 Barcodes

Verwenden Sie den Assistenten, um nach EAN 128 strukturierte Barcodes zu erstellen. Diese enthalten Daten- Kennungen, die sagen, was die folgenden Daten (semantische Bedeutung) sind, um zum Beispiel zwischen Artikelnummer und Gewicht und Größe zu unterscheiden.

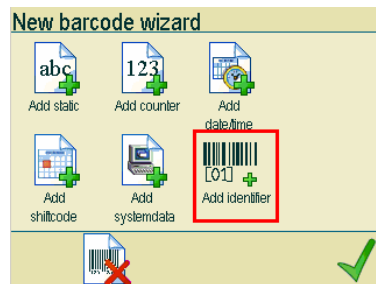
Kennungen und Daten müssen IMMER in der Reihenfolge [Kennung] [Daten] [Kennung] [Daten] usw. angegeben werden.

Ein Beispiel, wie man ein EAN 128 Barcode erstellt, ist unten dargestellt.

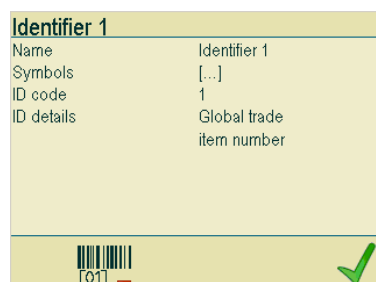
Wählen Sie "New wizard" / "Neu Assistent" aus dem Barcode Menü.



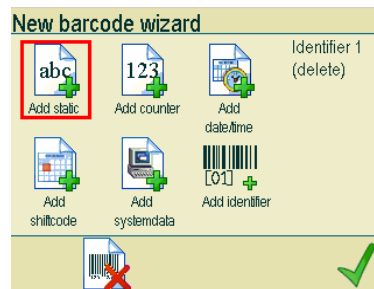
Wählen Sie "add identifier" / "Kennung hinzufügen".



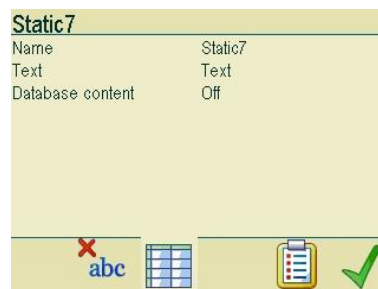
Setzen Sie den "ID Code" auf 1.



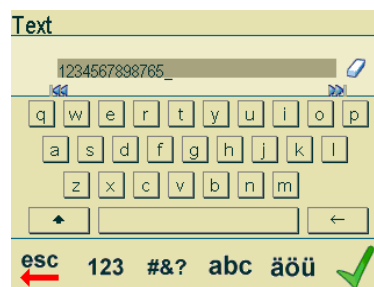
Wählen Sie "Add static" / "Statisches El. hinzufügen".



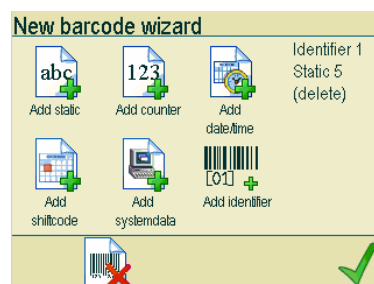
Wählen Sie "Text". Wie bei den anderen statischen Inhalten können Sie statt dessen ein Datenbankfeld verwenden.



Geben Sie 13 Zahlen ein. (da ID 01 als n02+13+1 Prüfziffer definiert ist)

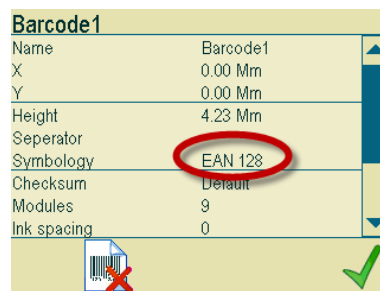


Wählen Sie Ok, um das Barcode- Setup Menü aufzurufen.



Als "Symbology" / "Symbologie" muss EAN 128 oder Datamatrix (GS1) eingestellt werden.

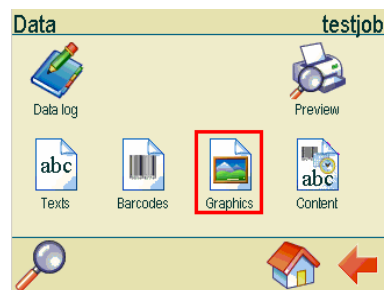
Betätigen Sie das grüne Häkchen, um zu beenden.



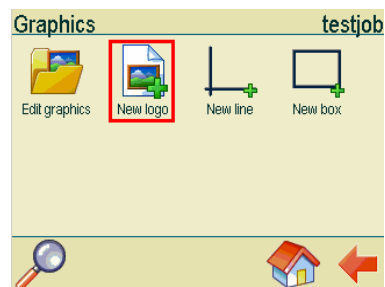
Grafische Objekte

Logos

Wählen Sie im Daten Menü "Graphics" / "Grafiken".



Betätigen Sie im Grafikmenü den "New logo" / "Neues Logo" Knopf.



Geben Sie die Parameter ein. Parameter werden nachfolgend beschrieben.

Graphic1	
Name	Graphic1
Graphic type	Logo
X	0.00 mm
Y	0.00 mm
Logo	
 	

Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.

Parameterliste (Logos)

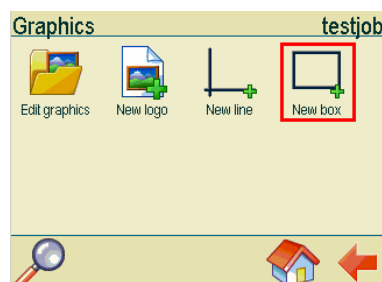
Eigenschaft	Beschreibung
Name	Der beschreibende Name muss für das Layout eindeutig und darf nicht leer sein.
Grafik Art	Wählen Sie entweder Logo, Linie oder Box.
X	Position in der Druckrichtung, ausgehend von der oberen linken Ecke. Der Abstand wird in aktuellen Einheiten eingestellt (mm / Zoll / Pixel)
Y	Die Position in vertikaler Richtung, ausgehend von der oberen linken Ecke. Der Abstand wird in aktuellen Einheiten eingestellt (mm / Zoll / Pixel)
Logo	Betätigen Sie Logo, um ein Logo zu wählen, das zurzeit in MiniTouch gespeichert ist. Die Logo Dateien dürfen maximal 2 Farben haben, um das beste Ergebnis zu erhalten. Um neue Logos auf den MiniTouch hochzuladen, installieren Sie bitte die MiniDraw Software.

Der MiniTouch hat eine maximale Kapazität für 10 grafische Objekte (Logos, Linien, Boxen) in einem Layout (MAX 50 insgesamt pro Controller).

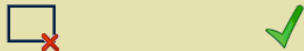
ANMERKUNG: Der MiniTouch ließt keine BMP Bilder, sondern nur das spezielle Format, das mithilfe von MiniDraw erstellt werden kann.

Boxen

Betätigen Sie im Grafikmenü den "New box" / "Neue Box" Knopf.



Geben Sie die Parameter ein. Parameter werden nachfolgend beschrieben.

Graphic3	
Name	Graphic3
Graphic type	Box
X	0.00 mm
Y	0.00 mm
X2	4.23 mm
Y2	4.23 mm
Width	0.17 mm
Fill	Off
	

Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.

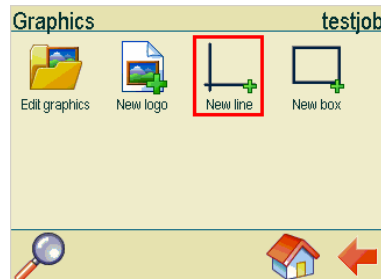
Parameterliste (Boxen)

Eigenschaft	Beschreibung
Name	Der beschreibende Name muss für das Layout eindeutig und darf nicht leer sein.
Grafik Art	Wählen Sie entweder Logo, Linie oder Box.
X	Die Position in horizontaler Richtung, ausgehend von der oberen linken Ecke. Der Abstand wird in aktuellen Einheiten eingestellt (mm / Zoll / Pixel)
Y	Die Position in vertikaler Richtung, ausgehend von der oberen linken Ecke. Der Abstand wird in aktuellen Einheiten eingestellt (mm / Zoll / Pixel)
X2	Wenn die Grafik Art eine Box ist, ist x2 die X Koordinate der rechten unteren Ecke.
Y2	Wenn die Grafik Art eine Box ist, ist Y2 die Y Koordinate der rechten unteren Ecke.
Breite	Wählen Sie die Breite der Linie. Verfügbar für sowohl Linien als auch Rechtecke.
Füllen	Füllt das Rechteck oder nicht. Nur für Rechtecke.

Der MiniTouch hat eine maximale Kapazität für 10 grafische Objekte (Logos, Linien, Boxen) in einem Layout (MAX 50 insgesamt).

Linien

Betätigen Sie im Grafikmenü den "New line" / "Neue Linie" Knopf.



4. Geben Sie die Parameter ein. Parameter werden nachfolgend beschrieben.

Graphic2	
Name	Graphic2
Graphic type	Line
X	0.00 mm
Y	0.00 mm
Length	4.23 mm
Direction	Vertical
Width	0.17 mm



Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.

Parameterliste (Linien)

Eigenschaft	Beschreibung
Name	Der beschreibende Name muss für das Layout eindeutig und darf nicht leer sein.
Grafik Art	Wählen Sie entweder Logo, Linie oder Box.
X	Die Position in horizontaler Richtung, ausgehend von der oberen linken Ecke. Der Abstand wird in aktuellen Einheiten eingestellt (mm / Zoll / Pixel)
Y	Die Position in vertikaler Richtung, ausgehend von der oberen linken Ecke. Der Abstand wird in aktuellen Einheiten eingestellt (mm / Zoll / Pixel)
Länge	Die Länge der Linie. Nur verfügbar, wenn Linie als Grafik Art ausgewählt wurde.
Drehrichtung	Wählen Sie entweder vertikale oder horizontale Linien. Nur verfügbar, wenn Linie als Grafik Art ausgewählt wurde.
Breite	Wählen Sie die Breite der Linie. Verfügbar für sowohl Linien als auch Boxen.

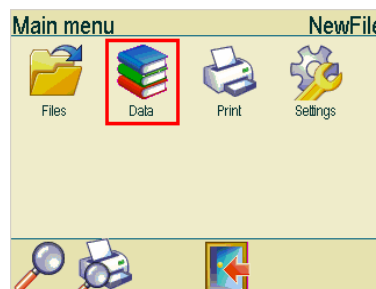
Der MiniTouch hat eine maximale Kapazität für 10 grafische Objekte (Logos, Linien, Boxen) in einem Layout (MAX 50 insgesamt).

Eingabeaufforderungen

Eingabeaufforderungen ist nicht der Gehalt an sich, sondern eine Möglichkeit, bei Druckbeginn den Benutzer zur Eingabe von Daten zu zwingen. Dies wird in der Regel verwendet, wenn der Designer den Inhalt dieser Daten nicht im Voraus kennt - oder der Inhalt sich regelmäßig ändert. Denken Sie daran, dass Eingabeaufforderungen für den INHALT, nicht die Objekte gelten.

Setup Aufforderungen

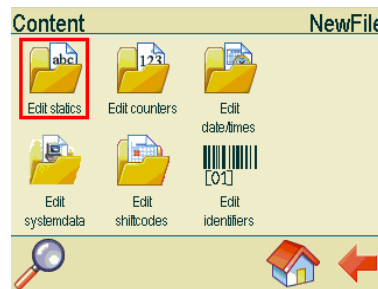
Wählen Sie Data / Daten im Hauptmenü aus.



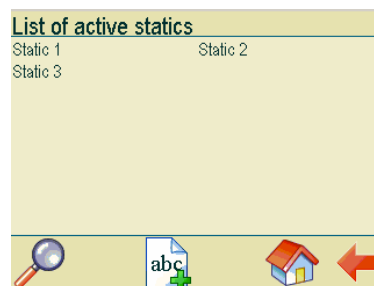
Wählen Sie "content" / "Inhalt" im Hauptmenü aus.



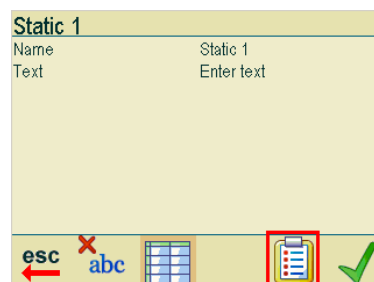
Wählen Sie "Edit statics" / "Statisches El. bearbeiten". Statische El. ist für feste Texte. Wenn Sie zur Eingabe für andere Content Arten aufgefordert werden möchten, wählen Sie statt dessen Zähler oder Datum / Zeit . Sie können nicht nach Systemdatum, Shift Codes oder die Kennungen aufgefordert werden, da diese automatisch gegeben werden.



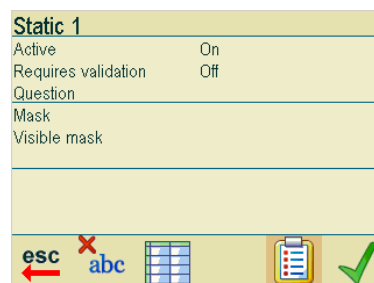
Wählen Sie die Option, die Sie ändern möchten.



Betätigen Sie das Eingabe Symbol am unteren Rand des Bildschirms.



Bearbeiten Sie die Eingabe Parameter. Parameter werden nachfolgend beschrieben.



Sie können mit der "Tabelle" Symbol zurück gehen, um den Namen und die allgemeinen Eigenschaften des Inhalts zu bearbeiten.

Betätigen Sie das grüne Häkchen, um die Änderungen anzunehmen.

Eingabe Parameter:

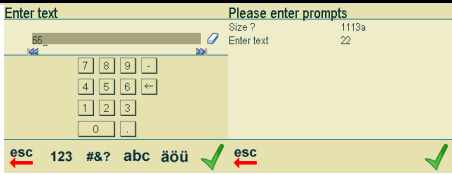
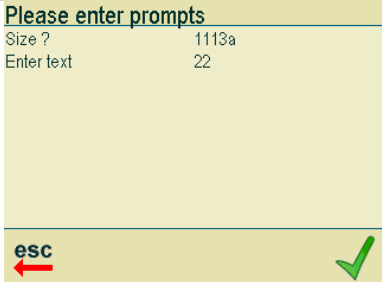
Eigenschaft	Beschreibung
-------------	--------------

Eigenschaft	Beschreibung
Aktiv	Um die Eingabeaufforderung zu aktivieren, wählen Sie an.
Erfordert Validierung	Wenn diese Option eingeschaltet ist, kann die Eingabeaufforderung nicht angenommen werden, bevor ein Benutzer mit "validator" Status sein Passwort eingegeben hat. Bitte beachten Sie die Kapitel über Benutzerkonten.
Frage	Geben Sie eine anzuzeigende Frage ein, zum Beispiel "Eingabe von Batch Nr. ?"
Maske	Wenn Sie N eingeben, werden nur Zahlen als Eingabe akzeptiert. Wenn Sie X eingeben, werden nur Buchstaben als Eingabe akzeptiert. Wenn Sie bei der Eingabeaufforderung eine Maske haben, wird sich die Tastatur automatisch während der Eingabe ändern und Sie können diese Tastatur nicht ändern. Beispiel: NNNN wird für die Eingabe von 4 Zeichen eine numerische Tastatur angeben. Anmerkung: Mit SPACE können Sie Buchstaben eingeben, die Sie überspringen.
Sichtbare Maske	Der Standardwert im Eingabefeld angezeigt. Wenn Sie SPACE in der oben angegebenen Maske gewählt haben, wird die sichtbare Maske buchstäblich an dieser Position gedruckt und bei der Eingabe übersprungen. Beispiel Maske = NN[S]NN[S]NN Sichtbar = 00-00-00 Eingabe = 123456 Ergebnis = 12-34-56

Verwenden Sie Eingaben bei Druckbeginn

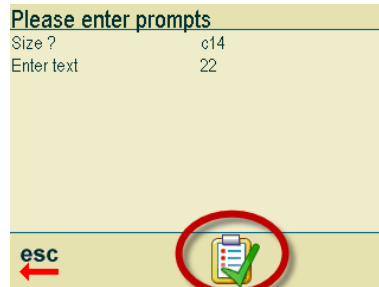
Eingabeaufforderungen werden verwendet / aufgerufen, wenn Sie den Druckmodus starten. Sie werden aufgefordert, die Werte für jeden der Inhalte einzugeben, in dem Sie Eingabeaufforderungen aktiviert haben.

Abhängig vom Anzeige Modus für die Eingabeaufforderung, die in den Einstellungen - > Display / Anzeige -> Prompt Display / Eingabe Anzeige ausgewählt wurden, können Sie die Eingabeaufforderungen wie eine der folgenden sehen:

Erscheinung	Ausgewählter Modus
	Einzelansicht Eingabeaufforderungen werden eine nach der anderen angezeigt, immer im Bearbeitungsmodus Am Ende wird Ihnen eine Liste der eingegebenen Werte präsentiert. Sie können jeden der angegebenen Werte anklicken, um ihn zu bearbeiten, oder Sie können die Werte annehmen.
	Listenansicht Eingabeaufforderungen werden direkt als Liste von aktuellen Werten angezeigt. Klicken Sie auf einen der Werte, um ihn zu bearbeiten, oder nehmen Sie sie alle an.

Validierung

Wenn eine oder mehrere Eingabeaufforderungen Validation = ON eingestellt haben, wird die endgültige Liste der Eingabeaufforderungen anders aussehen. Statt eines grünen Häkchens wird ein Haken über einem Eingabeaufforderung- Symbol angezeigt.



Wenn Sie dieses Symbol auswählen, werden Sie zum Login Bildschirm geführt. Wählen Sie hier einen Benutzer, der die Rolle VALIDATOR aktiviert hat. Geben Sie das Kennwort für diesen Benutzer ein. Wenn die Anmeldung erfolgreich ist, ist das Häkchen wieder das grüne Symbol für die Annahme. Drücken Sie es und der Druck beginnt - jetzt mit validierten Eingabeaufforderungen.

Beachten Sie, dass, wenn der Benutzer, der den Druckmodus startet, auch ein Validator ist, die Eingaben automatisch durch diesen Benutzer validiert werden und keine Validierung angezeigt wird.

Datenbanken als Datenquelle verwenden

Der MiniTouch ist der Lage, eine Datenbank als Quelle für variable Daten zu verwenden, wie PIN Codes und Adressdaten.

Während die Variable -Datum Fähigkeiten nicht mit vollen PC basierten Systemen übereinstimmen, ist das System immerhin in der Lage, einen variablen Auftrag zu drucken. Der Druck von Datenbanken ist sehr schnell aber: der MTHP kann um 80-100 einzigartige Drucke pro Sekunde drucken. Über 300.000 pro Stunden

ANMERKUNG: HSA SYSTEMS überprüft in keiner Weise die Qualität der Eingangsdaten. Wir können keine Zufälligkeit garantieren, vor Wiederholung oder leerem Inhalt warnen einer anderen Kontrollen durchführen. Bitte stellen Sie sicher, dass Sie solche Tests vornehmen, bevor Sie den Druckauftrag erteilen.

Nach jedem Druck wird der nächste Datenbankeintrag geladen und Felder werden mit verknüpften Inhalten ausgefüllt.

Die Datenbank wird vom USB Stick oder per Ethernet (auf internem Speicher) geladen. Die Anzahl der Bilder in diesem Job ist gleich der Anzahl der Einträge in der Datenbank.

Wenn die Datenbank geladen wird, wird der aktuelle Eintrags- Zeiger zurückgesetzt. Der Zeiger der Datenbank wird im System gespeichert und geht zwischen den Boots nicht verloren. Es ist möglich, den Eintrags- Zeiger über Ethernet zu ändern / zurücksetzen.

Anforderungen an die Datenquelle:

- Die Datenbank muss eine Textdatei sein, wie eine Excel- "csv" Datei (mit Semikolon getrennte Textdatei). Mit einer Zeile pro Datenbankeintrag und Felder, getrennt mit einem einzelnen ASCII Zeichen (Standard Semikolon, aber einstellbar im System) und Neue Zeile Zeichen (ASCII CR LF) nach jeder Eingabe.
- Der Datenbank Dateiname muss "**database.csv**" lauten.
- Die Datenbank muss vor Druckstart geladen werden (über USB oder Ethernet). Beim Laden wird die Datenbank im internen Speicher geladen und USB / Ethernet ist nicht erforderlich, bis die Datenbank leer ist (oder eine neue Datenbank erforderlich ist).
- Max 5 Felder pro Datenbank Eintrag. Max (2^32)-1 Datenbank Einträge.
- Datenbankfelder können nur mit statischen Inhalten verknüpft werden, können aber entweder als Text Objekt oder Barcode Objekt angezeigt werden.

Beispiel Datenbanken

Beispiel 1 ist ein einfacher Lotterie Typ, mit nur einem Feld

AVNALGKAJEI

VQNQK JLAIGJ

MVLALDKGFNA

Beispiel 2 ist eine Adresse für eine Mailing Kampagne

123;John Doe;West Street 4;1222 Anytown

999;Jane West;Hope Alley;9999 Pine City

Überwachung während des Drucks

Datenbank Info (in %, verbleibende Einträge, etc..) wird zum Druckmenü in der Druck Anzeige hinzugefügt

Für Benutzer Druckmenü = On:

- Verbleibende Drucke: Verbleibenden Anzahl der Einträge in der Datenbank (wenn Datenbank geladen und aktiv).
- Verbleibende Zeit: Basierend auf der Anzahl der Einträge in der Datenbank (wenn Datenbank geladen und aktiv) berechnete verbleibende Zeit.
- Datenbank Level: Datenbank Ebene in % (wenn Datenbank geladen und aktiv, andernfalls "N / A") .

Für Benutzer Druckmenü = Aus:

- Verbleibende Drucke: Wird angezeigt, wenn die Datenbank geladen und aktiv ist.

Laden von USB:

- Speichern Sie die Textdatei Datenbank im Root Verzeichnis auf dem USB Stick, Dateiname "**database.csv**".
- Stecken Sie den USB Stick in den MT.
- MT wird automatisch die Datei database.csv in den internen Speicher (Überschreiben aller alten Datenbanken) kopieren und die Datenbank initialisieren (Reset und Zählen der Anzahl der Einträge).

Bitte sehen Sie die Anweisungen in der Dokumentation der Fernbedienung hinsichtlich des Vorgehens beim Laden der Datenbank über Ethernet.

Wenn es Probleme mit der Datenbank geben sollte, werden Sie eine Fehlermeldungen erhalten und Sie können nicht drucken.

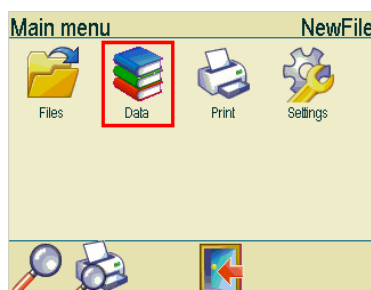
Fehlermeldung:

- "Database not found" / "Datenbank nicht gefunden": Wird angezeigt, wenn der Druckauftrag gestartet wird und der Job Datenbankinhalte hat und keine Datenbank im Speicher gefunden wurde (Druckstart wird abgebrochen).
- "Database Empty" / "Datenbank leer": Wird angezeigt, wenn der Druckauftrag gestartet wird und der Job Datenbankinhalte hat und die Datenbank keine Einträge enthält (Druckstart wird abgebrochen).

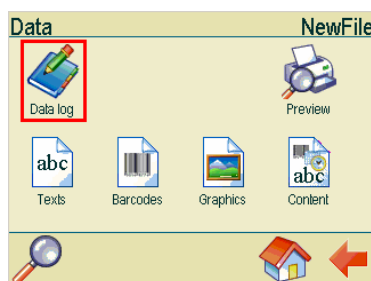
Setup des Data Logs

Das Protokollieren von Daten ermöglicht Ihnen, Inhalte von Ihrem Layout zu wählen und die Werte in der internen Drucker Logdatei zu speichern. Sie können bis zu 8 verschiedene Content Objekte hinzufügen, und ein Trennzeichen wählen. Jedes Mal, wenn der Druck beendet ist, werden die Protokolldaten als eine Textzeile im Drucker Log gespeichert. Aktivieren des Protokollierens kann die Druckleistung beeinflussen.

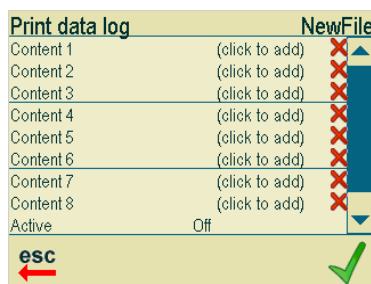
Wählen Sie Data / Daten im Hauptmenü aus.



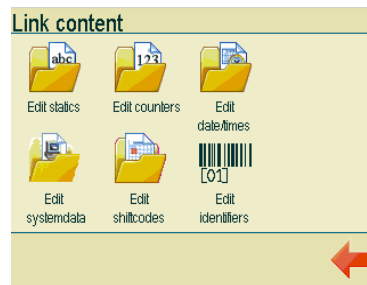
Wählen Sie "data log" / "Daten protokollieren" im Hauptmenü aus.



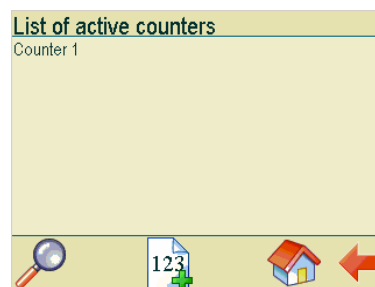
Um Inhalte in das Datenprotokoll aufzunehmen wählen Sie bitte "(Click to add)" / "(Klicken um hinzuzufügen)".



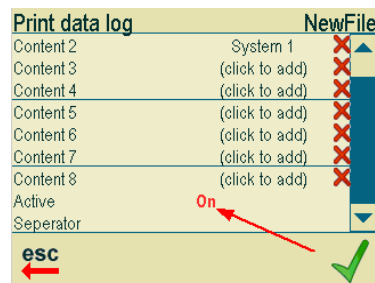
Als nächstes wählen Sie die Art der Inhalte, die Sie hinzufügen möchten.



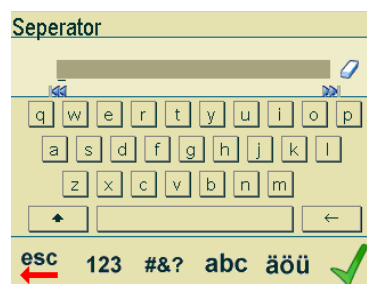
Wählen Sie eine Datei aus der Liste des aktiven Inhalts.



Ändern Sie "active" / "Aktiv" auf an.



Wählen Sie ein Trennzeichen, um den ausgewählten Inhalt voneinander zu trennen.



Geben Sie ein Symbol ein oder drücken Sie die Leertaste. Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.

Print data log		NewFile
Content 2	(click to add)	☒
Content 3	(click to add)	☒
Content 4	(click to add)	☒
Content 5	(click to add)	☒
Content 6	(click to add)	☒
Content 7	(click to add)	☒
Content 8	(click to add)	☒
Active	On	☐
Seperator		☐
esc 		

Betätigen Sie das grüne Häkchen, um zu beenden.

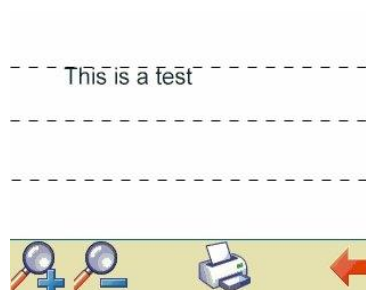
Sie können die Dateien später zurückzuziehen. Bitte lesen Sie das Kapitel "Nutzen der USB Funktionen".

Ansicht Ihres Layout in der Vorschau

Um das Layout anzeigen, bevor Sie den Druckvorgang starten, drücken Sie bitte das Vorschau Symbol. Sie werden das Vorschau Symbol am unteren Rand des Hauptmenü oder im Daten Menü finden.

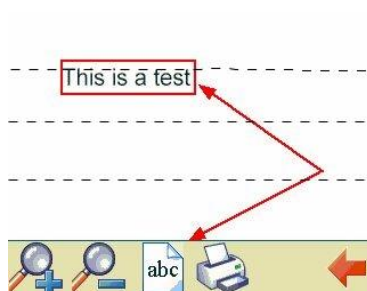


Wenn auf Ihrem System mehr als ein Stift installiert ist, werden die Stifte durch mit gestrichelte Linien im Vorschaufenster getrennt. Die gestrichelten Linien sind nur auf dem Vorschaubildschirm sichtbar und werden nicht gedruckt. Betätigen Sie zum Vergrößern und Verkleinern die Vergrößerungsgläser.

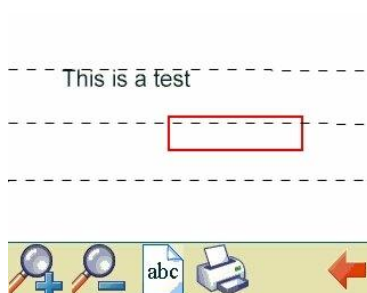


Betätigen Sie den Drucker, um den Druckmodus aufzurufen. Betätigen Sie den roten Pfeil, um zum Daten Menü zu gelangen.

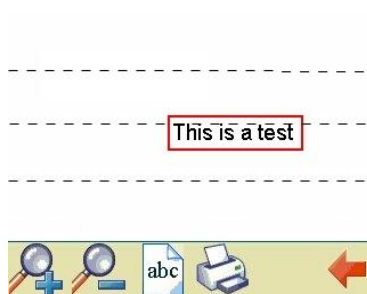
Es ist möglich, aus dem Vorschau-Bildschirm auf das Eigenschaften Menü für Objekte zuzugreifen. Doppelklicken Sie einfach auf ein Objekt, um es aufzurufen. Das ausgewählte Objekt wird mit einem roten Quadrat markiert. Wenn ein Objekt ausgewählt wurde, wird das Objekteigenschaften Symbol am unteren Rand des Bildschirms angezeigt. Klicken Sie auf das Symbol, um das Objekteigenschaften Menü aufzurufen. Sehen Sie bitte den Abschnitt "Bearbeiten von Objekteigenschaften" für weitere Informationen, wie Sie Objekteigenschaften bearbeiten können.



Auch Sie können das Objekt direkt aus dem Vorschaubildschirm neu positionieren. Wählen Sie ein Objekt und ziehen Sie das Quadrat auf die neue Position.



Lassen Sie es dann los. Die Inhalte werden automatisch auf die neue Position verschoben.



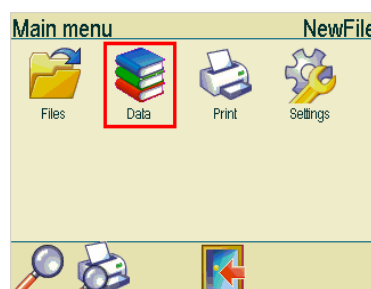
Nachricht ändern

In diesem Abschnitt wird detailliert beschrieben, wie Sie Ihr Layout (Objekte und Content) bearbeiten sowie die Eigenschaften in einer vorhandenen Nachricht ändern können.

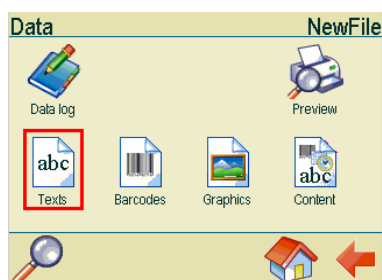
Bearbeiten von Objekteigenschaften

Verwenden Sie diese Methode, um bestehende Inhalte auf der Grundlage einer Liste von Objektnamen zu bearbeiten. Eine alternative und vielleicht einfachere Methode ist es, das Objekt aus dem Vorschau Bildschirm (rote Umrandung) und dann das Objekteigenschaften -Symbol zu wählen.

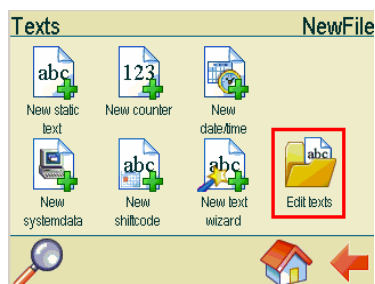
Wählen Sie Data / Daten im Hauptmenü aus.



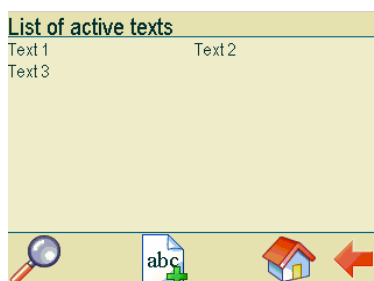
Wählen Sie Objekttyp (Text / Barcode / Grafik)



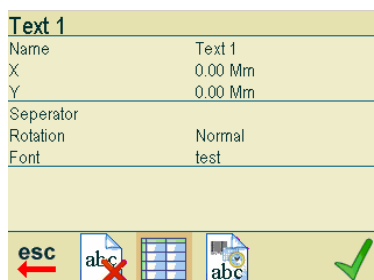
Drücken Sie die Taste Texte bearbeiten.



Wählen Sie einen Text aus der Liste der aktiven Text Objekte aus.



Nehmen Sie die erforderlichen Änderungen vor. Parameter werden oben beschrieben.



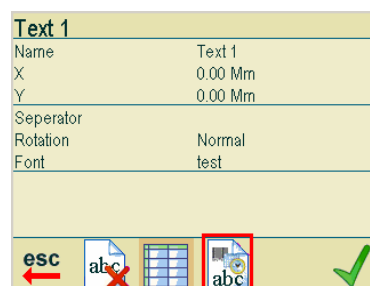
Hinzufügen / Ändern von Verknüpfungen zwischen Objekten und Inhalten

Objekte und Inhalte werden an zwei verschiedenen Orten gespeichert. Wenn Sie Objekt und Inhalte erstellen, erzeugen Sie eine Verbindung zwischen den beiden.

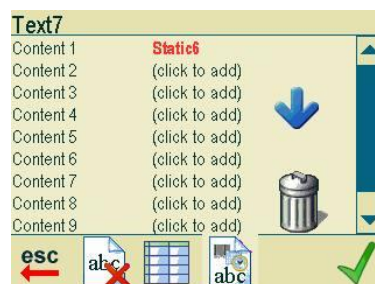
Das Verknüpfungen Menü bietet Ihnen die Möglichkeit, den Inhalt eines Objekts zu ändern.

Beachten Sie, dass die Bearbeitung von Links zwischen Inhalt und Objekt NUR möglich ist, wenn "Simple Objects" / "Einfache Objekte" für der Benutzer ausgeschaltet sind. Beachten Sie auch, dass einfache Objekte immer an sind, wenn Sie nicht Login nutzen.

Betätigen Sie in den Objekteigenschaften das Inhalte Symbol.



Markieren Sie den Inhalt, indem Sie auf den Namen klicken. Betätigen Sie das rote Kreuz, um den Link zum Inhalt zu löschen. Wenn der Inhalt mit anderen Objekten verknüpft ist, wird dabei die Verknüpfung gelöscht. Wenn der Inhalt NICHT mit anderen Objekten verknüpft ist, wird damit der Inhalt gelöscht.

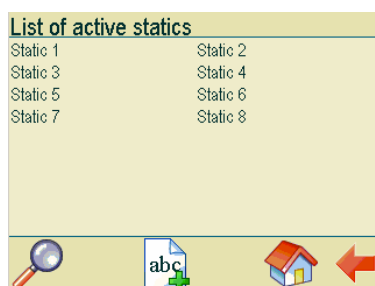


Drücken Sie auf den Text (klicken, um hinzuzufügen), um unterschiedliche Inhalte zu verbinden.

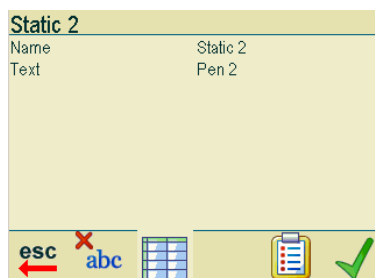
Geben Sie eine der unten aufgeführten Kategorien hinzu.



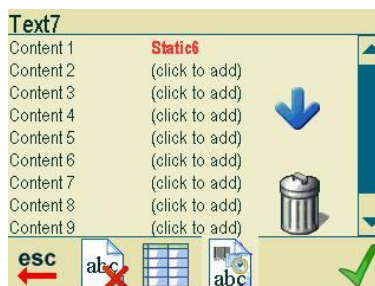
Wählen Sie einen Namen aus der Liste aus.



Drücken Sie das grüne Häkchen in der unteren rechten Ecke, um zu beenden.



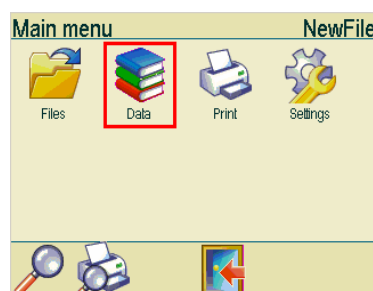
Der ausgewählte Inhalt wurde hinzugefügt. Sie können bis zu 8 Inhalte zum gleichen Objekt hinzufügen.



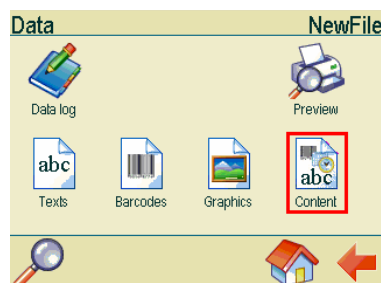
Bearbeiten von Inhalt Eigenschaften

Mit diesem Verfahren können Sie die Inhalte direkt bearbeiten, unabhängig davon, mit welchen Objekten der Inhalt verknüpft ist. Beachten Sie, dass das direkte Bearbeiten von Content deaktiviert ist, wenn *einfache Objekte* für den Anwender AN ist.

Wählen Sie Data / Daten im Hauptmenü aus.



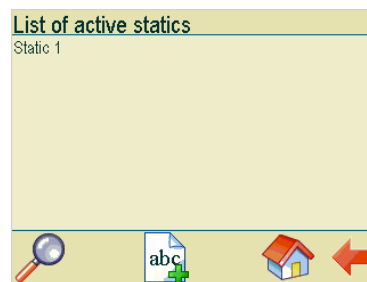
Wählen Sie als nächstes "content" / "Inhalt".



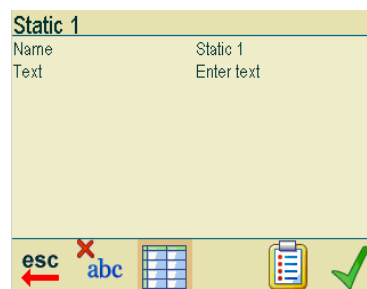
Wählen Sie die Art der Inhalte, die Sie bearbeiten möchten. Als ein Beispiel wird "Static text" / "Statischer Text" ausgewählt.



Wählen Sie den Inhalt aus der Content Liste aus



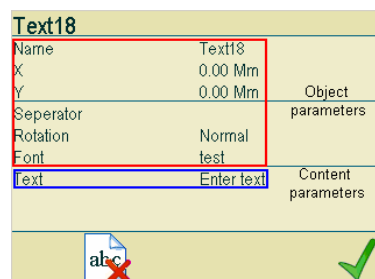
Nehmen Sie die erforderlichen Änderungen vor. Parameter werden oben beschrieben.



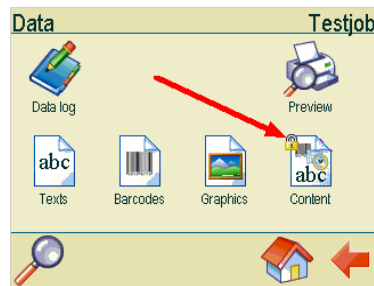
Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.

Einfache Objekte

Im Modus Einfache Objekte werden sowohl Inhalte als auch Objekt Parameter aus den Objektmenüs bearbeitet. Sie können nur EINEN Inhalt pro Objekt haben.



Wenn einfache Objekte auf an gesetzt sind, wird das Inhalt Menü gesperrt.



“Simple objects” / “Einfache Objekte” ist immer an, wenn Login deaktiviert wurde. Bitte lesen Sie dazu den Abschnitt "Bildschirmeinstellungen".

Sie können einfache Objekte in dem Menü Benutzer Einstellungen aktivieren.

Ändern von Druckeinstellungen

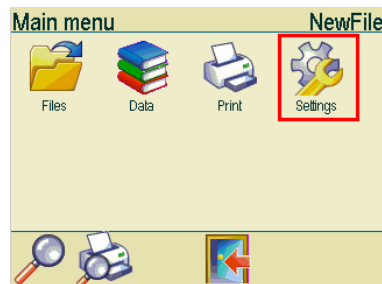
Druckeinstellungen sind Variablen, wo alle Parameter für den Ausdruck gespeichert werden. Die korrekte Einstellungen der Parameter ist entscheidend dafür, einen gut aussehenden Ausdruck zu erhalten.

Bitte sehen Sie ebenfalls das Installationshandbuch

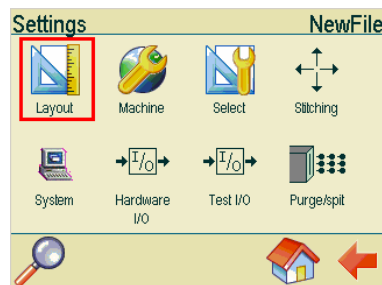
Bearbeiten von Layout Parametern

Layout Parameter sind individuelle Einstellungen für jede Datei, die Sie laden. Die meisten Einstellungen im Controller werden systemweit gespeichert, da sie sich auf die physikalische Hardware beziehen, die Sie haben. Damit haben Layouts weniger Parameter.

Wählen Sie Einstellungen im Hauptmenü aus.



Um Layout Parameter zu bearbeiten, wählen Sie "layout".



Layout Einstellungen werden in der individuellen Layout Datei gespeichert.

File parameters	DMGS1HR
Length	50.00 Mm
Vertical DPI	600 DPI
Horizontal DPI	300 (76m/min)
Sensor edge	Positive
Start distance <-	50.00 Mm
Start distance ->	0.00 Mm
Repeat count	1
Job size	0
Job printed count	0

Länge

Die Länge Ihres aktuellen Layouts.

Wenn neue Layouts erstellt werden, wird die Standardlänge aus der Maschinenparameter Einstellung gelesen und in die Parameter Datei kopiert.

Vertikale Auflösung

In der vertikalen Auflösung ist es möglich, zwischen den folgenden Optionen zu wählen:

300 dpi 1 Zeile (A)

300 dpi 1 Zeile (B)

600 dpi

300 dpi *Abwechselnde Reihe A und B, 2 Zeilen Modus.*

Horizontale Auflösung

Sie können die horizontale Auflösung in 18 Schritten zwischen 75 bis 2400 dpi

wählen. Damit können Sie sehr schnell und kostensparend drucken (mit ein wenig geringerer Qualität), oder eine sehr hohe Auflösung erreichen (Verringerung der Geschwindigkeit und Kosten), oder eine Einstellung zwischen beiden wählen.

Verwenden Sie die Pfeile, um niedrigere / höhere DPI zu wählen. Die Liste wird umlaufen, so dass der untere Teil von 75 dpi 2400 dpi sein wird.

Sensor Rand

Stellen Sie, abhängig von dem von Ihnen verwendeten Sensortyp, die Sensoreinstellungen auf positiv oder negativ. Wenn Sie den Druckvorgang starten möchten, wenn das Signal des Sensors aktiv wird, sollte die Sensor Kante positiv sein. Wenn Sie den Druckvorgang starten möchten, wenn das Signal des Sensors inaktiv wird, sollte die Sensor Kante negativ sein.

Start Abstand

Zurückgelegte Entfernung vom Signal des Sensors bis zum Druckstart. Die Abbildung zeigt die Einstellung im bidirektionalen Modus. In dem normalen Druckmodus ist nur ein Startabstand vorhanden.

Wiederhol- Zähler

Wie oft der Controller jedes Mal, wenn der Sensor aktiviert, drucken soll. Beachten Sie, dass die Zähler ihre eigenen Wiederholungseinstellung haben, was bedeutet, dass, wenn Sie die gleichen Zählerwerte ausdrucken möchten, Sie auch Wiederholungszähler einzustellen sollten.

Wiederholabstand

Abstand zwischen zwei Wiederholungen vom Ende eines Ausdrucks zum Beginn des nächsten. Es wird immer ein minimaler Spalt von 4 mm für alle DPI Modi bleiben, mit Ausnahme von 300 DPI 1 Zeile (A oder B).

Diese Option ist nur sichtbar, wenn Wiederholungszahl größer als 1 ist.

Job Größe

Die Anzahl der Ausdrücke vor dem automatischen Abbruch. Wenn auf 0 gesetzt, muss der Auftrag manuell angehalten werden.

Job Anzahl

Nur sichtbar, wenn Job Größe > 0 ist. Die Anzahl der Drucke des Jobs, die bereits vorgenommen wurden.

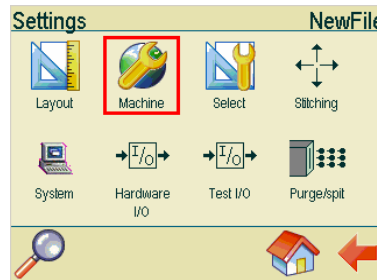
Anzahl Job Ausdrücke

Wie viele Drucke bereits in diesem Layout insgesamt vorgenommen wurden.

Bearbeiten von Maschinenparametern

Maschinenparameter sind Variablen, in denen das Setup für den Ausdruck gespeichert wird. Bitte sehen Sie das Installationshandbuch für eine ausführliche Erläuterung der Parameter.

Um Maschinenparameter zu bearbeiten, wählen Sie "machine".



Länge

Die Gesamtlänge des neun Layouts.

Wichtig: Dies ist nur die Länge des Standard Layouts. Dieser Wert wird jedes Mal in die Layout Einstellungen kopiert, wenn Sie ein neues Layout erstellen. Wenn Sie die Länge Ihres Layout ändern möchten, rufen Sie zu Layout Einstellungen auf.

Vertikale Auflösung

In der vertikalen Auflösung ist es möglich, zwischen den folgenden Optionen zu wählen:

300 dpi 1 Zeile (A)

300 dpi 1 Zeile (B)

600 dpi

300 dpi *Abwechselnde Reihe A und B, 2 Zeilen Modus.*

Horizontale Auflösung

Sie können die horizontale Auflösung in 18 Schritten zwischen 75 bis 2400 dpi wählen. Damit können Sie sehr schnell und kostensparend drucken (mit ein wenig geringerer Qualität), oder eine sehr hohe Auflösung erreichen (Verringerung der Geschwindigkeit und Kosten), oder eine Einstellung zwischen beiden wählen.

Verwenden Sie die Pfeile, um niedrigere / höhere DPI zu wählen. Die Liste wird umlaufen, so dass der untere Teil von 75 dpi 2400 dpi sein wird.

Druckrichtung

Druckrichtung ist die Bewegungsrichtung Ihrer Medien. Wählen Sie entweder Rechts -> Links, Links -> Rechts oder bidirektional.

Im bidirektionalen Modus druckt Ihr Controller eine Zeile von links nach rechts, dann

die folgende Zeile von rechts nach links.

Startrichtung

Diese Option gilt nur für bidirektionalen Druck und wird nur angezeigt, wenn unter "print direction" / "Druckrichtung" bidirektional ausgewählt wurde.

Der Druckkopf muss auf entweder Links -> Rechts oder von Rechts -> Links eingestellt werden, wenn ein Sensor Signal erkannt wird. Wählen Sie Input 1 -> Input 4, um die Druckrichtung remote einzustellen. Wenn das Signal von Low / niedrig auf High / hoch springt, wird der Kopf von Links -> Rechts drucken. Wenn das Signal von High / hoch auf Low / niedrig springt, wird der Kopf von Rechts-> Links drucken.

Sehen Sie dazu den Anschlussplan.

Druckmodus

Wählen Sie entweder Geschwindigkeit, Position Encoder oder Modular Encoder. Wenn Sie die Option Position wählen, werden Encoder Impulse verwendet, um die Geschwindigkeit zu berechnen. Wenn Modular gewählt wurde, wird das Abfeuern der Düsen mit den Geberimpulsen synchronisiert.

Geschwindigkeit

Dieser Wert muss gesetzt werden, wenn der Druckmodus auf "velocity" / "Geschwindigkeit" gesetzt ist. Bitte stellen Sie sicher, dass die Geschwindigkeit gleich der Geschwindigkeit der Medien ist und dass Ihre Medien sich beim Drucken mit einer konstanten Geschwindigkeit bewegen.

Position

Verwenden Sie einen Encoder, um die Geschwindigkeit zu messen. Die Berechnung der Geschwindigkeit erfolgt über die Distanz, die bei jedem Impuls zurückgelegt wurde, basierend auf der Eingabe "mm / Impuls". Es wird empfohlen, mindestens 100 oder mehr Impulse pro mm zu haben (0,01 mm / Impuls)

Modular

Verwenden Sie einen Encoder, um die Geschwindigkeit zu messen. Die Berechnung erfolgt anhand der Anzahl der Impulse (zählen). Um die richtige Auflösung zu erhalten, muss der Abstand von einem Impuls zum nächsten ein Anteil von 600 dpi sein, oder

Quadratur

Wählen Sie Quadratur, um an der hintere Kante des Encoder Signals zu messen. Dies wird Ihre Impulse verdoppeln (Ein-Kanal Encoder) oder vervierfachen (Doppelkanal Encoder). Teilen Sie entsprechend Abstand pro Impuls.

Sie sollten einen Encoder verwenden, der mehr als 25 Impulse / mm, jedoch nicht mehr als 500 Impulsen / Sekunde liefert.

Sensor Rand

Stellen Sie, abhängig von dem von Ihnen verwendeten Sensortyp, die Sensoreinstellungen auf positiv oder negativ. Wenn Sie den Druckvorgang starten möchten, wenn das Signal des Sensors aktiv wird, sollte die Sensor Kante positiv sein. Wenn Sie den Druckvorgang starten möchten, wenn das Signal des Sensors

inaktiv wird, sollte die Sensor Kante negativ sein.

Start Abstand

Ein wichtiger Teil der Einrichtung des Systems ist es, den Abstand zwischen dem Startsensor und dem Kopf messen. Dadurch wird sichergestellt, dass das Produkt an der richtigen Stelle bedruckt wird. Denken Sie daran, dass dieser Wert dem physischen Aufbau entsprechen muss.

Wenn bidirektionaler Druck gewählt wird, gibt es zwei Möglichkeiten: Start- Abstand Links -> Rechts und Start- Abstand Rechts -> Links. Wählen Sie einen Start- Abstand Links -> Rechts Bewegungsrichtung und eine für den Rechts -> Links Bewegungsrichtung.

Wiederhol- Zähler

Wie oft der Controller jedes Mal, wenn der Sensor aktiviert wird, drucken soll. Beachten Sie, dass die Zähler ihre eigenen Wiederholungseinstellung haben, was bedeutet, dass, wenn Sie die gleichen Zählerwerte ausdrucken möchten, Sie auch Wiederholungszähler einzustellen sollten.

Wiederholabstand

Abstand zwischen zwei Wiederholungen vom Ende eines Ausdrucks zum Beginn des nächsten. Es wird immer ein minimaler Spalt von 4 mm für alle DPI Modi bleiben, mit Ausnahme von 300x300 dpi (eine Zeile).

Endlos

Wenn Endlos ausgewählt ist, wird der Controller weiter drucken, so lange der Photozellen- Eingang aktiv ist.

Buffer -Modus

Der Puffer ist ein Bereich im Speicher des Controllers, der Daten hält, die auf den Ausdruck warten, wenn der Druck von anderen Daten gerade läuft. Sie können zwischen den folgenden Einstellungen wählen:

Normaler Puffer

Der Controller wird für den nächsten Druck immer 1 oder 4 Bilder in dem Puffer bereit halten. Wählen Sie diese Option für die beste Leistung und höchste Druckgeschwindigkeits, etwa von Daten oder festen Text. Der Controller wird in dieser Einstellung nie "behind" / "hinterher" sein.

Kein Puffer

Funktioniert wie der normale Puffer, der Inhalt wird jedoch jede Sekunde aktualisiert. Dadurch wird gewährleistet, dass Sie immer die aktuellen Informationen drucken - in der Regel werden Sie diesen Modus verwenden, wenn der Druck der genauen Zeit / des Datums wichtig ist.

Benutzer verwalteter Puffer

Nichts wird in dem Druckpuffer gespeichert, es sei denn, dies wird vom Bediener vorgenommen (über RS232, Ethernet-Anschluss über Hardware Eingabe).

Verwenden Sie diesen Modus, wenn es wichtig ist, die volle Kontrolle darüber zu haben, welche Daten gedruckt werden.

Unbegrenzter Puffer

Wie die normalen Puffer, füllt jedoch den Speicher mit so vielen Drucken wie möglich auf. Dies ist nützlich für die beste Leistung beim Datenbank- Druck.

Aktion bei leerem Puffer

Diese Option ist nur im Benutzer- verwalteten Puffer Modus verfügbar. Wählen Sie, was geschehen soll, wenn der Puffer leer ist (kein Druck gespeichert) und der Startsensor freigegeben wurde.

Nichts

Kein Ereignis, aber auch kein Druck.

Dadurch wird das Produkt UNGEDRUCKT passieren, da kein Druck gespeichert ist. Auch bekannt als "blank print" / "Leerdruck". Dies kann für einen ungestörten Druckprozess wünschenswert sein, wenn unbedruckte Produkte später herausgenommen werden.

Druck stoppen

Dies wird sofort den Druckmodus abbrechen. In dieser Einstellung sind keine leeren Ausdrucke erlaubt. Dies ist wünschenswert, wenn nicht bedruckte Produkte später nicht herausgenommen werden können.

Alarm bei leerem Puffer

Diese Option ist nur im Benutzer- verwalteten Puffer Modus verfügbar. Wählen Sie, wie gewarnt werden soll, wenn der Puffer leer ist (kein Druck gespeichert) und der Startsensor freigegeben wurde.

Keine

Sie werden keinen Alarm erhalten

Leinwand

Es wird eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm erscheinen, die der Bedienende quittieren muss

Netzwerk

Nur Fehlermeldung über das Netzwerk senden

Sowohl Bildschirm als auch Netzwerk

Nachricht über das Netz schicken und dem Bedienenden eine Fehlermeldung geben

Wenn Sie die Option wählen, einen Alarm auszulösen, wird das System den allgemeinen Alarm- (Störungs-) Zustand auslösen, der an einem Ausgang abgenommen werden kann. Es existiert ein Eingangseinstellung, um den Alarm zu

löschen, so dass der Anwender den Alarm über einen externen Taster quittieren kann.

Sie können den spezifischen Fehler (Puffer leer) mit jedem (einen oder mehrere) der 4 Ausgänge entgegen nehmen.

Bitte konsultieren Sie das Handbuch für Anweisungen dahingehend, wie Sie den Ausgang verdrahten müssen.

Startblock Abstand und Endblock Abstand

Der Zweck des Blockabstands ist, zu verhindern, dass der Sensor zweimal ausgelöst wird. Wenn zum Beispiel das Medium ein Umschlag mit einem Fenster ist, wird der Sensor "glauben", dass die Vorderkante des Fensters die hintere Kante des Mediums ist. Somit wird die Hinterkante des Fensters den Sensor wieder auslösen.

Wenn Sie auf Medien mit gleicher Länge drucken, können Sie die Medienlänge als Startblock Abstand eingeben und das Ende des Blockabstands auf 0 setzen. Dies ist jedoch nicht möglich, wenn Sie auf Medien verschiedener Größe drucken. Wenn das der Fall ist, sollten Sie Ihren Startblock Abstand ein wenig länger als der Startabstand setzen. Stellen Sie die Endblock Abstand auf 1 cm oder weniger.

Linienname

Was Sie hier eingeben, wird angezeigt, wenn Sie ein Objekt mit Systemdaten Inhalt erstellen und Linienname als Daten wählen.

Parameter Auswahl

Die folgenden 4 Parameter für die Steuerung können entweder mit Maschinenparametern oder Layout Parametern verwendet werden:

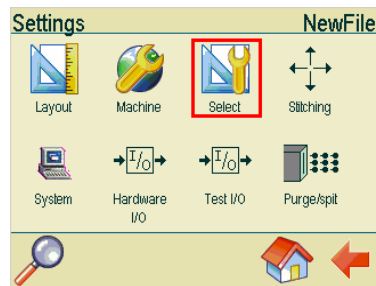
Auflösung (Resolution)

Sensoreinstellungen (Sensorkante und Sensorabstand)

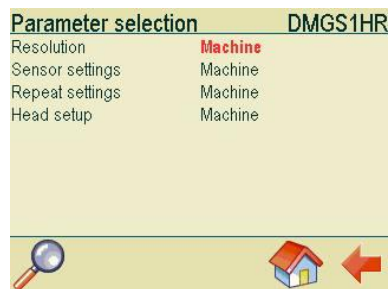
Einstellung für Wiederholen (Zählung wiederholen und Wiederhol- Abstand)

Kopf Einstellung (Versatz, Spannungseinstellungen und Tintenmengen)

Wählen Sie "select" / "Wählen" im Menü Einstellungen.



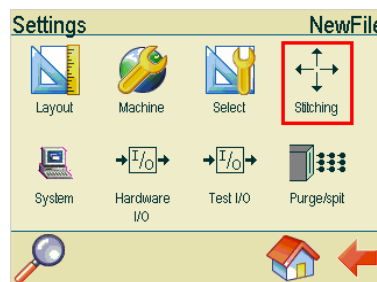
Wählen Sie für jeden Parameter entweder "layout" oder "machine".



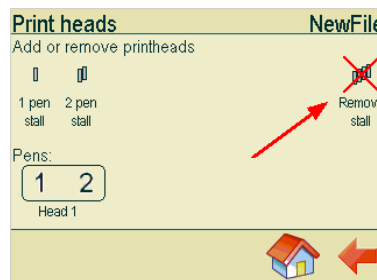
Einrichten des / der Druckkopfs / Druckköpfe

Druckkopf Parameter und Typ werden in dem Naht Menü ausgewählt. Es ist sehr wichtig, dass diese Einstellungen korrekt sind. Die Einstellungen müssen sehr genau Ihrer physischen Hardware Konfiguration entsprechen.

Wählen Sie "Stitching" / "Naht" im Menü Einstellungen.



Wählen Sie "Remove stall" / "Box entfernen", um einen Kopf von der rechten Seite zu entfernen.



Wählen Sie das Symbol von Kopf 1,2,3 oder 4, um Köpfe hinzuzufügen



Kopf hinzugefügt. Wenn die Gesamtzahl der Stifte genutzt wird, können Sie keine Köpfe hinzufügen.



Sie können bis zu 4 Stifte installieren. Dies bedeutet, dass Sie mit einer beliebigen Kombination von Druckköpfen drucken können, bis zu maximal 4.

Beispiele können sein:

1+1 Stifte [2]

1+1+1+1 Stifte [4]

2+1 Stifte [3]

2+2 Stifte [4]

3+1 Stifte [4]



Der MiniTouch PREMIUM verfügt über 4 Kopf Anschlüsse. Obwohl Sie mit 1-4 beschriftet sind, spielt es keine Rolle, wo Sie den Druckkopf anschließen. Sie bestimmen im Setup PRE Menü, welcher Kopf welche Zahl zugewiesen wurde.

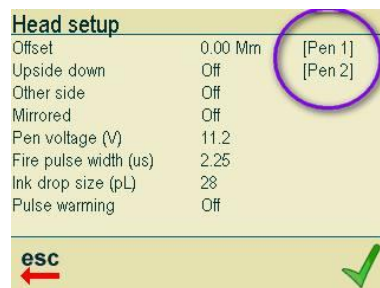
Druckkopf Optionen

Konfigurieren Sie als nächstes den Kopf. Wählen Sie einen Kopf, um das Kopf Setup Menü aufzurufen. Wenn Sie mehrere physische Köpfe haben, müssen Sie dies für jeden von diesen tun.



Wählen Sie zunächst den gewünschten Kopf unter Marker [1]. Dadurch öffnet sich das Kopf Setup Menü .

Nehmen Sie die erforderlichen Änderungen vor.



Offset / Versatz

Kopf Versatz ist nur relevant, wenn Sie auf Ihrem System mehr als ein Kopf installiert haben. Wenn dies Kopf Eins ist, muss der Versatz auf Null gesetzt werden.

Wenn dies Kopf Zwei ist, ist der Versatz der Abstand von der ersten Düsenreihe des ersten Stifts im ersten Kopf zur ersten Düsenreihe des ersten Stifts im zweiten Kopf.

Umgekehrt / Um 180 Grad verdreht

Diese Option wird das Bild horizontal spiegeln.

Wählen Sie diese Option für den Druck auf horizontalen Flächen, wenn die Druckpatrone zu Ihnen zeigt (Kabel weg von Ihnen)

Andere Seite

Diese Option wird das Bild vertikal spiegeln. Wählen Sie diese Option, wenn der Kopf von der anderen Seite der Förderbands druckt.

Gespiegelt

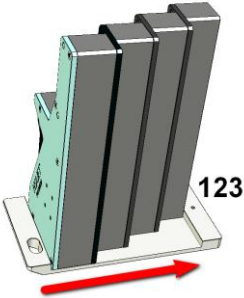
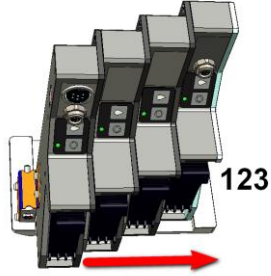
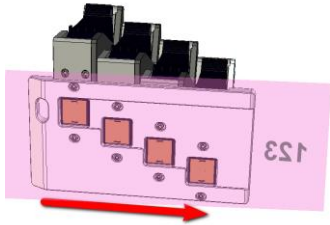
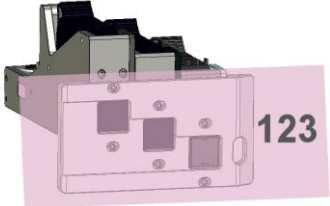
Diese Option wird bewirken, dass der Druckkopf umgekehrt (Spiegel) druckt.

Verwenden Sie diese Option, wenn das Printmedium transparent ist, wie zum Beispiel eine Folie oder ein klarer Kunststoff.

Unten ist eine Illustration der Kopf Ausrichtung zu sehen. Alle Abbildungen beziehen sich auf die Druckrichtung LINKS NACH RECHTS.



Premium Köpfe werden zur Illustration verwendet. Jedoch gelten die gleichen Prinzipien für Standard Köpfe.

Kopf- Ausrichtung	Name und Einstellungen in Parametern
	NORMAL Position Umkehrung AUS Andere Seite AUS Spiegel AUS
	UMKEHRUNG Position Umkehrung AN Andere Seite AUS Spiegel AUS
	ANDERE SEITE Position Umkehrung AUS Andere Seite AN Spiegel AUS
	SPIEGEL in umgekehrter Position Umkehrung AN Andere Seite AUS Spiegel AN
	SPIEGEL auf Anderer Seite Umkehrung AUS Andere Seite AN Spiegel AN

Stift Spannung und Auslöse- Impulsbreite

Diese Einstellungen können großen Einfluss auf die Qualität des Ausdrucks haben. Bitte sehen Sie dazu Einstellungen im Quick Start Handbuch.

Impuls- Aufwärmen

Kartuschen- Temperatur wird im Kopf gemessen. Wenn die Temperatur niedriger ist als der Sollwert, wird ein kurzer Impuls an alle (nicht druckenden) Düsen geschickt. Die Anwendung der Impuls- Erwärmung kann die Performance von gelösten Tinten signifikant verbessern.

Wenn Impuls Erwärmung aktiviert wird und die eingesetzte Kartusche kalibriert ist, wird das System die Impuls- Erwärmung aktivieren. Wenn die Kartusche kalt ist, wird der Kopf die Kartusche über die Impuls- Erwärmung auf die gewünschte Temperatur erwärmen. Wenn die Temperatur höher ist als der Sollwert, wird die Impuls- Erwärmung deaktiviert, bis die Temperatur unter den Sollwert abgefallen ist. Wenn eine neue Patrone eingesetzt wird (Kartusche mit anderer ID als vorheriger) oder die Reset- Taste für die Tinte betätigt wird, wird die Temperaturkalibrierung gestartet. Impuls- Erwärmung ist für Patronen während der Kalibrierung deaktiviert. Die Kalibrierung wird die Temperatur der Kartusche nach jeder Minute Stillstand messen, bis die Temperatur von zwei aufeinander folgenden Messungen identisch ist. Wenn dies geschieht, wird angenommen, dass die Patrone auf Raumtemperatur ist und die Impuls- Erwärmung wird aktiviert. Während der Erwärmung wird die Temperatur der Kartusche jede Sekunde überwacht. Das System führt eine Plausibilitätsprüfung durch um sicherzustellen, dass die Erwärmung korrekt verläuft. Wenn die Plausibilitätsprüfung fehlschlägt, ist wird die Impuls- Erwärmung deaktiviert und eine Kalibrierung gestartet.

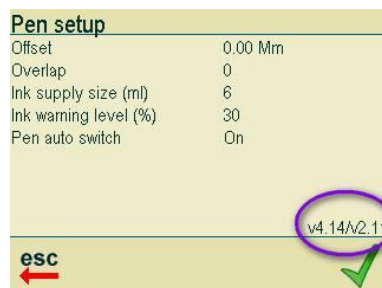
Temperatur

Wenn Impuls- Erwärmung aktiviert ist, ist dies die Temperatur, auf die das Systems kalibriert werden soll. Die Temperatur wird immer in Grad Celcius gemessen.

Einstellen des Stifts

Wählen Sie einen Stift, um das Stift Setup Menü aufzurufen. Die Anzahl der angezeigten Stifte hängt von der Kopfgröße ab. Dies kann 1 bis 4 Stifte sein. Die Einstellungen können für jeden Stift anders sein.

Nehmen Sie die erforderlichen Änderungen vor. Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.



Offset / Versatz

Versatz des Stifts im aktuellen Kopf. Der Versatz für den ersten Stift wird Null betragen. Der Versatz für den zweiten Stift wird der Abstand von der ersten Düsenreihe im ersten Stift zur ersten Düsenreihe im zweiten Stift sein. Dies ist typischerweise ein Abstand von **700** Pixel.

Überlappung

Die Anzahl der Düsen, die ausgeschaltet sind. Wird eine kleine Überlappung der Düsen kompensieren.

Größe der Tintenversorgung (ml)

Wie viel Tinte bei 100% (voll) für diesen Stift verfügbar ist

Tintenstand Warnung

Ändern Sie diese Einstellung, wenn Sie wünschen, dass MiniTouch eine Warnung angezeigt, sobald der Tintenstand (gemessen in %) gering ist.

Auto Umschaltung von Stiften

Diese Option ermöglicht Ihnen, die Auto Umschaltung von Stiften zu deaktivieren. Die Auto Umschaltung von Stiften befindet sich im Kopf. Wenn der Stift geladen wird, wird der Schalter ausgelöst und der Status des Stifts wird auf "online" eingestellt. Wenn der Schalter defekt ist, bleibt der Stift "offline", selbst wenn der Stift geladen wurde. Im Falle eines fehlerhaften Schalters können Sie die Auto Umschaltung eines Stifts ausschalten.



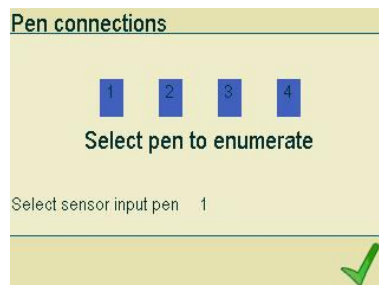
Versionsnummer für Stifte

Sie finden bei PREMIUM in der unteren rechten Ecke des Stift Setups die für den Stift erkannte Versionsnummern. Wenn Sie v0.0/v0.0 sehen, existiert ein Kommunikationsproblem, oder die Stifte sind nicht verbunden.

Auflisten / Setup PREMIUM Köpfe



Sie können die Premium Köpfe / Stifte nummerieren, wie Sie dies möchten, wobei Sie bis zu vier Stifte anschließen können. Es spielt keine Rolle, wo Sie die Köpfe anschließen. Betätigen Sie zu diesem Zweck "Setup PRE" bei Marker [2]. Sie sehen einen Bildschirm, ähnlich dem folgenden:



Nummerieren bedeutet: Kopf, der als "1" definiert ist, wird von der Oberseite des Layouts aus drucken, wie es in der Vorschau zu sehen ist. Kopf "4" wird von unten drucken.

Die Stifte werden Ihre Nummer intern **behalten**. Sie müssen die Nummerierung nur einmal vornehmen. Aber wenn Sie neue Köpfe installieren, müssen Sie dies nochmals vornehmen.

Um sie zu nummerieren, gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie eine Nummer, die auf dem Bildschirm entweder in ROT oder GRÜN markiert ist. Grün, um eine bestehende Nummerierung zu ändern, Rot, um eine neue zu erstellen.
- Betätigen und halten Sie die "O" Taste auf dem Stift.
- Die Nummer, die Sie betätigt haben, muss nun blau sein.
- Die Nummerierung des Stifts ist damit abgeschlossen.

WICHTIG!

Jeder Stift MUSS mit einer eigenen Nummer 1 .. 4 nummeriert werden.
Konfigurieren Sie NICHT mehrere Köpfe mit der gleichen Nummer.

Bestätigen der Nummerierung

- Betätigen und halten Sie die "O" Taste auf dem Stift.

- Die Nummer ist auf dem Bildschirm BLAU dargestellt

Da jeder Premium Kopf Block mit einem Sensor Eingang ausgestattet ist, ist es möglich, zu wählen, von wo das Sensor Signal kommen soll.
Dies wird ebenfalls über das Menü Nummerieren geändert:

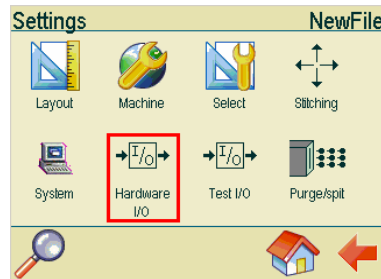
Ändern des Sensoreingangs

- Betätigen Sie den Text "Select sensor input pen" / "Stift für Sensoreingang wählen"
- Betätigen Sie die "O" Taste auf Stift für den Eingang

Einrichtung von Eingang und Ausgang

MiniTouch hat 4 Ausgangs- und 4 Eingangskanäle. Zusätzlich haben Sie Ein- / Ausgänge, die nur über Fernbedienung steuerbar sind

Wählen Sie im Einstellungen Menü Hardware- I / O.



Wählen Sie für jeden Ausgang eine der folgenden Optionen:

Eigenschaft	Beschreibung
Aus	Kein Ausgang
Druckmodus	AN, wenn die Einheit im Druckmodus ist.
Drucken	AN, wenn die Einheit gerade eine Nachricht druckt.
Low Ink / Tintenstand niedrig	AN, wenn einer der Stifte eine Tintenstand Warnung aktiv hat.
Fehler	AN, wenn der Controller überhitzt ist.
Signalgeber	Erzeugt ein spezielles Signal zur an externe Relais, Geräte oder ähnliche Peripherien.
Druckpuffer leer	Sie haben versucht, zu drucken, obwohl der Puffer leer ist
Stift Status Warnung	Ein Fehler, wenn der Stift ist leer

Wählen Sie für jeden Eingang eine der folgenden Optionen:

Eigenschaft	Beschreibung
Aus	Eingang wird ignoriert.
Reinigen	Ein Signal führt dazu, dass der Drucker eine Reinigung durchführt.
Start / Stopp Druck	Ein Signal wird den Druckvorgang einleiten. Der Drucker wird den Druckvorgang stoppen, wenn ein Druckvorgang läuft.
Spritzen aktivieren (active low / aktiv niedrig)	Aktivieren Sie Remote- Spritzen, wenn das Signal niedrig wird.
Spritzen aktivieren (active high / aktiv hoch)	Aktivieren Sie Remote- Spritzen, wenn das Signal hoch wird.
Fehler beim Quittieren	Alarmzustand zurücksetzen. Verwenden Sie diese Option, um per Knopfdruck Quittierung zu ermöglichen
Warteschlange drucken	Setzen Sie einen Druck in die Warteschlange, während der Puffer Benutzer- verwaltet ist

Zusätzlich kann eine der Eingaben verwendet werden, um die Richtung für den bidirektionalen Druck auszuwählen.

Einstellung von Signalgeneratoren

Der Signalgeber Ausgang ist eine spezielle Ausgangs- Funktion, anhand derer Sie sehr leistungsfähige Ereignisketten erzeugen können. Zum Beispiel können Sie ein Signal für 50 ms nach 500 mm, und ein weiteres für 150 ms nach 2 Sekunden einstellen. Die Signalgeneratoren, es können bis zu 4 sein, können verwendet werden, um Stapler, Auswerfer, SPS, Kameras etc. zu steuern.



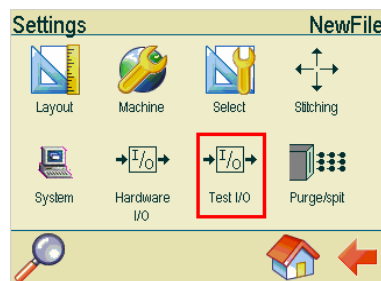
Einstellung	Bedeutung
Signal	Setzt das Signal zur Aktivierung auf High oder Low.
Start Zustand	Setzt den voreingestellten Zustand auf "aktiv" oder "inaktiv"
Verzögerungsart	Setzt die Verzögerungsart auf "Zeit" oder "Abstand" .
Aktiv werden	Auswahl des Auslöseereignisses bei Druckstart nach Druckende nach Start Sensor nach Eingang 1-4 Nach Verzögerung Nie
Verzögerung	Geben Sie einen Zeitwert in ms (0 bis 600000ms) oder den Abstand in Pixel (0 bis 1000000 Pixel), um das Aktivierungssignal zu verzögern.
Inaktiv werden	Wählt das Ereignis, das inaktiv setzt bei Druckstart nach Druckende nach Start Sensor nach Eingang 1-4 Nach Verzögerung Nie
Verzögerung	Geben Sie einen Zeitwert in ms (0 bis 600000ms) oder den Abstand in Pixel (0 bis 1000000 Pixel), um das Aktivierungssignal zu verzögern.

Betätigen Sie das grüne Häkchen, um fortzufahren.

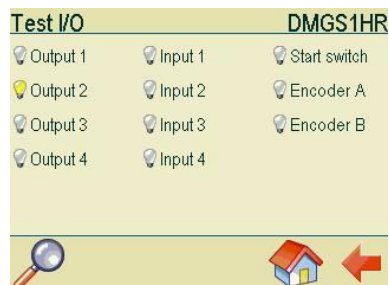
Testen Ihrer Ausrüstung

Wenn MiniTouch installiert wird, können Sie überprüfen, ob alle an den Controller angeschlossenen Hardware wie erwartet funktioniert.

Wählen Sie im Einstellungen Menü Test I / O.



Auf diesem Bildschirm werden Sie den Start Schalter, den Encoder sowie die Eingangs- und Ausgangskanäle finden.



Wenn ein Signal eingeschaltet ist, wird das Licht aufleuchten.

Beispiel:

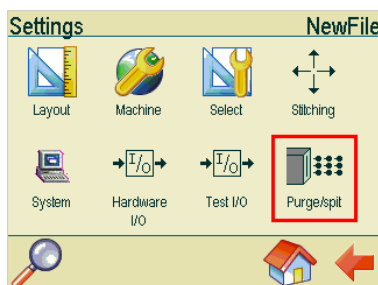
Aktivieren Sie Ihren Start Schalter. Wenn der Controller ein Signal von dem Start Schalter erhält, wird das Licht aufleuchten. Starten Sie Ihr Förderband. Wenn der Controller ein Signal empfängt, wird das Licht von "Encoder A" und "Encoder b" zu blinken beginnen.

Klicken Sie auf die Glühbirnen- Symbol, um die Ausgangssignale umzuschalten

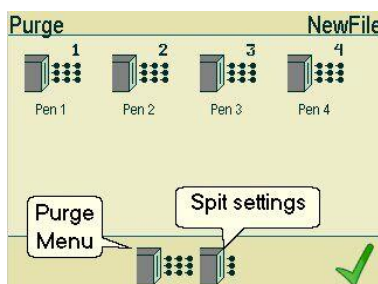
Reinigen der Stifte

Spülen und Spritzen werden als Wartungs- Tools verwendet, um zu hindern, dass die Tinte die Düsenreihen verstopft. Spritzen ist ein kontinuierliches Auslösen aller Kanäle.

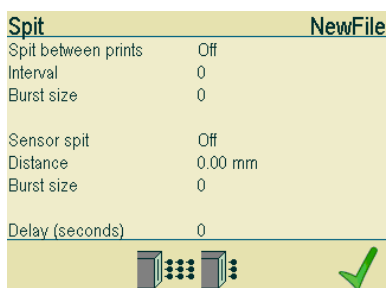
Wählen Sie Spülen / Spritzen im Einstellungen Menü.



Sie können im Reinigungs- Menü jeden Kopf in Ihrem Kopf / Ihren Köpfen reinigen. Beachten Sie, dass die Spülung nur mit der definierten vertikalen Auflösung vorgenommen wird. Wenn Sie Einzeilen- Druck (A oder B) eingestellt haben, wird Spülung mit nur 1 Zeile erfolgen.



Am unteren Rand des Bildschirms können Sie Menü zur Spritz- Einstellung aufrufen. Spritzen ist ein kurzes Auslöse aller Kanäle für einen festen Zeitraum, in der Regel wenige Tropfen pro Kanal.



Wählen Sie zwischen Druckvorgängen Spritzen, um zwischen jedem Druck die Düsen zu reinigen.

Eigenschaft	Beschreibung
Intervall	Anzahl der Sekunden zwischen den Spritzvorgängen.

Spritzimpuls- Größe	Anzahl, wie oft jede Düse ausgelöst wird.
---------------------	---

Wählen Sensor spritzen, um jedes Mal zu spritzen, wenn die Lichtschranke ausgelöst wird.

Eigenschaft	Beschreibung
Abstand	Wie weit Sie von der Lichtschranke entfernt spritzen möchten.
Spritzimpuls- Größe	Anzahl, wie oft jede Düse ausgelöst wird.

Die Verzögerung ist die Zeit in Sekunden von einem Spritzen zum nächsten. Wenn der Sensor häufiger ausgelöst wird, werden die Düsen nicht spritzen. Wenn zum Beispiel eine Verzögerung von 2 Sekunden eingestellt wird, wird das System nie weniger als 2 Sekunden zwischen zwei Druckvorgängen spritzen.

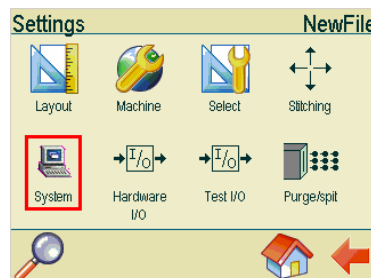
Ändern der Systemeinstellungen

Systemeinstellungen haben Einfluss auf das "Look and Feel" der Steuerung, aber nicht direkt auf dem Ausdruck.

Hier werden Benutzer bearbeitet, die Menüsprache ausgewählt und Uhr- und Netzwerkeinstellungen geändert.

Ändern von Benutzerkonten

Wählen Sie im Menü Einstellungen "System".



Wählen Sie im System Menü "users" / "Benutzer".



Es wird eine Liste der aktiven Benutzerkonten angezeigt. Wählen Sie ein zu bearbeitendes Benutzerkonto.



Sie haben folgende Optionen zur Auswahl:

User	
Username	admin
Password	admin
Validator	On
Admin	On
File access	On
Object access	On
Parameter access	On
Load access	On
Simple objects	Off

Eigenschaft	Beschreibung
Benutzername	Wählen Sie einen Namen für das Benutzerkonto.
Passwort	Wählen Sie ein Passwort für das Benutzerkonto.
Validator	Der Benutzer kann, wenn erforderlich, Eingabeaufforderungen "unterzeichnen".
Admin	Der Benutzer kann jeden Parameter ändern und auf alle Menüs zugreifen.
Zugriff auf Dateien	Der Benutzer kann Dateien laden, Dateien speichern und neue Dateien hinzufügen.
Zugriff auf Objekte	Der Benutzer kann Objekte und Inhalte bearbeiten
Zugriff auf Parameter	Der Benutzer kann Parameter im Menü Einstellungen ändern.
Laden Zugang	Der Benutzer kann nur Layouts laden und drucken.
Einfache Objekte	In Einfache Objekte Modus werden die Eigenschaften des Inhalts aus dem Menü Objekteigenschaften bearbeitet. Bei Einfache Objekte an ist, können Benutzer nicht auf das Inhalte Menü zugreifen. Wenn "no login" / "Kein Login" ausgewählt wurde, ist Einfache Objekte standardmäßig aktiviert.

Wählen Sie das "group of users" / "Benutzergruppe" Symbol, um das Symbol für den bestimmten Benutzer zu ändern.

Wenn Sie ein neues Benutzerkonto erstellen möchten, wählen Sie das "new user" / "Neuer Benutzer" Symbol am unteren Rand des Bildschirms.



Ändern der Sprache

Wählen Sie im System Menü "language" / "Sprache".



Wählen Sie im Sprache Menü die Sprache, die Sie für die MiniTouch Schnittstelle verwenden möchten. Betätigen Sie einen Sprachennamen, um zu dieser Sprache zu wechseln. Sie werden in das Hauptmenü wechseln, wobei die Sprache bereits aktiviert ist.



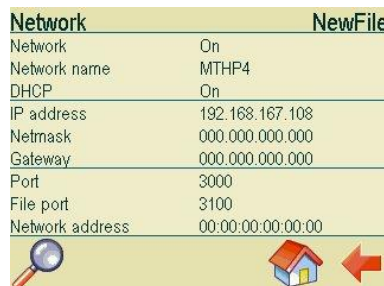
Wenn Ihre Sprache nicht auf der Liste aufgeführt wird, können Sie selbst eine Übersetzung vornehmen. HSA SYSTEMS stellt die notwendigen Werkzeuge zur Verfügung, um eine neue Sprache hochzuladen.

Ändern von Netzwerkeinstellungen

Wählen Sie im System Menü "network" / "Netzwerk".



Mit den Netzwerkeinstellungen sind Sie in der Lage, MiniTouch für die Kommunikation mit dem lokalen Netzwerk zu konfigurieren.



Parameterliste

Eigenschaft	Beschreibung
Netzwerk	Aktivieren oder Deaktivieren der Netzwerkooption.
Netzwerkname	Wird verwendet, um das Gerät zu identifizieren, wenn es mit der Kommunikationssoftware verbunden wird.
DHCP	Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird MiniTouch im Netzwerk nach einem DHCP Server suchen, um automatisch eine IP Adresse, Netzmaske und Gateway zu erhalten. Um eine IP Adresse manuell zu vergeben, muss dies auf "off" / "aus" gesetzt werden.
IP Adresse	Standard Einstellungen für IP Zugang. Funktioniert genau wie mit einem PC
Netmask	Netzwerk. Typische Einstellungen sind:
Gateway	☐ IP = 192.168.1.10 ☐ Netmask = 255.255.255.0 ☐ Gateway = 192.168.1.1
Anschluss	Dieser Port wird verwendet, wenn MiniTouch über die Fernbedienung gesteuert wird.
Datei Port	Anschluss für das Senden von Dateien an die Maschine
Netzwerkadresse	Eine eindeutige Adresse, die nicht geändert werden kann. Mac Adressen ermöglichen es Netzwerkadministratoren, MiniTouchs Zugang zu einem Netzwerk zu erlauben oder zu unterbinden.

Daten drucken anzeigen

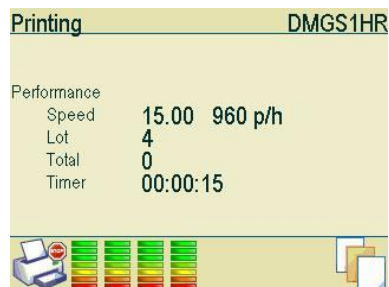
Wählen Sie im Systemmenü "print data" / "Daten drucken".



Dies öffnet die Definitionen für das Drucken von Daten.



Die erste Zeile bestimmt, ob das Benutzer- Druckmenü ein- oder ausgeschaltet ist. Wenn es AUS ist, zeigt das Druckbild die 4 unten stehenden Linien



Die Linien geben an

Variabel	Erklärung
Geschwindigkeit	Aktuelle Geschwindigkeit in m/min und Ausdrücke/Stunde
Charge	Aktuelle Drucknummer seit dem Start
Total	Aktuelle Anzahl der Ausdrücke für den Job
Timer	Print -Modus für diese Zeit

Wenn der Benutzer Druckmenü eingeschaltet ist, haben Sie 8 Zeilen mit frei definierbaren Informationen verfügbar

Wählen Sie aus den unten angegebenen Variablen .

Variabel	Erklärung
----------	-----------

Drucke gedruckt	Anzahl der gedruckten Drucke.
Gedruckte Jobs	Anzahl der Ausdrücke im aktuellen Job
Verbleibende Drucke:	Im aktuellen Job noch verbleibende Drucke. Es wird nur ein Wert angezeigt, wenn die maximale Auftragsgröße festgelegt wurde oder eine Datenbank genutzt wird.
Abgelaufene Zeit	Die Zeit in Stunden:Minuten, die Sie im Druckmodus sind.
Geschätzte verbleibende Zeit.	Wenn ein Zähler bei "stop at maximum" / "Bei Maximum stoppen" gesetzt ist oder der Job eine begrenzte Größe hat, ist dies die verbleibende Zeit, bevor die Anzahl erreicht ist - Schätzung basierend auf früherer Anzahl der Drucke pro Stunde.
Ausdrücke pro Stunde	Ihre "Durchschnittliche Geschwindigkeit" .
Fördergeschwindigkeit	Aktuelle Fördergeschwindigkeit in Meter / Minute.
Betreiber	Der Bedienende, der zurzeit eingeloggt ist.
Nächster Job	Wenn ein Druckauftrag in der Warteschleife ist, ist dies der nächste Job.
Tinten- Performance	
Start Abstand	Aktueller Startabstand. Klicken Sie hier, um den Wert direkt aus dem Druckmenü zu ändern.
Buffer Level	Beim Drucken mit Datenbank im unbegrenzten Puffer Modus zeigt dies das aktuelle Puffer Level an. Dieses Niveau sollte nicht schnell nach unten gehen / abfallen.
Datenbank Level:	Wie viel noch in der Datenbank ist. Dargestellt sind Einträge und Prozent.
(leer)	Diese Linie nicht anzeigen.

Im Druckmodus wird der Benutzer Menü AN wie folgt angezeigt.

Printing	NewFile
Prints printed	52
Prints left	948
Time elapsed	00:00:55
Estimated time left	00:17:00
Prints per hour	3403
Conveyor speed	15.00
Operator	admin
Next job	NewFile

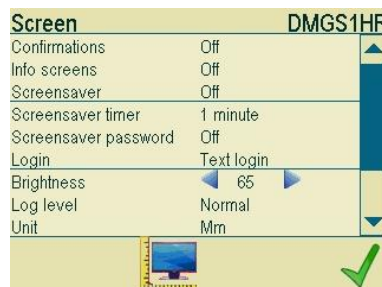


Ändern von Bildschirm Einstellungen

Wählen Sie im System Menü "screen" / "Bildschirm".



Das Bildschirmmenü verfügt über folgende Optionen.

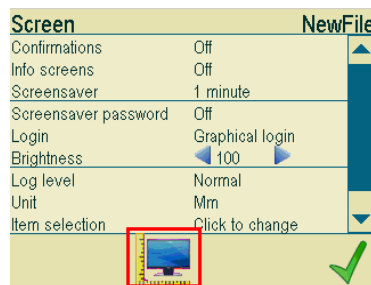


Eigenschaft	Beschreibung
Bestätigungen	Wenn diese Option aktiviert ist, werden Sie um eine Bestätigung gebeten, wenn Sie zum Beispiel eine Datei löschen möchten.
Info Bildschirme	Diese Option wird Info Bildschirme zeigen, wenn ein Befehl ausgeführt wurde.
Bildschirmschoner	Aktivieren oder deaktivieren Sie den Bildschirmschoner
Bildschirmschoner Timer	Die Zeit, die vor dem Start des Bildschirmschoners verstreicht.
Bildschirmschoner Passwort	Wenn Bildschirmschoner Passwort auf An gesetzt wurde, muss der Benutzer das Passwort eingeben, um auf MiniTouch wieder zugreifen zu können
Login	Wählen Sie grafische Anmeldung (Benutzerkonten werden mit Symbolen dargestellt), Text Log (Eingabe von Benutzername und Passwort) oder Kein Login. Beachten Sie, dass, wenn die Anmeldung aktiviert ist, diese Operation den "Einfache Modus" erzwingt.
Helligkeit	Wählen Sie die Helligkeit des Bildschirms. (0..100). Höhere Werte bedeuten GERINGERE Helligkeit.
Log Level	Welche Daten in den internen Protokolldateien gespeichert werden. Wählen Sie zwischen keine, Minimal, Durchschnitt oder Maximal Log Level. Eine detaillierte Liste ist im Referenzabschnitt angegeben
Einheit	Messeinheiten. Wählen Sie zwischen mm, Zoll oder Pixel.
Artikelauswahl	Mit "Click to change" / "Klicken um zu ändern" können Sie die Parameter bearbeiten und Menüs sofort aktivieren. Bei "Click to select" / "Klicken um zu wählen" wird die Parameter und das Menü zuerst markieren. Wählen Sie sie erneut, um sie zu aktivieren.
Prompt Anzeige	Beim Aufruf des Druckmodus können Aufforderungen aufgelistet oder eine nach der anderen angezeigt werden.
AutoSave	Normalerweise wird der Controller die Datei (einschließlich Zustand der Zähler, etc.) jedes Mal speichern, wenn die Maschine den Druckmodus verlässt. Sie können dies wählen, zwischen

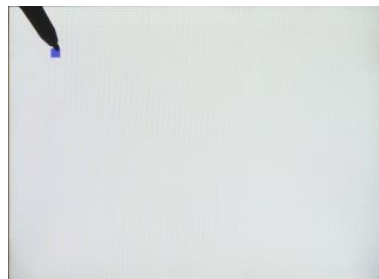
	Nie speichern Bei Druckstart Nach Druckende Bei sowohl Druckstart als auch Druckende
	Nie speichern wird viel schneller den Druckmodus verlassen, aber Sie werden die Einstellungen nach einem Stromausfall verlieren.

Kalibrieren

Da der MiniTouch mit einem Touchscreen ausgestattet ist, ist es wichtig, dass der Controller "weiß", welches Symbol Sie drücken. Mit der Bildschirm-Kalibrierung können Sie sicherstellen, dass die Touch Funktion korrekt funktioniert. Betätigen Sie das Kalibrieren Symbol am unteren Rand des Bildschirms. Betätigen Sie die blauen Quadrate. Es gibt insgesamt 5 Quadrate.

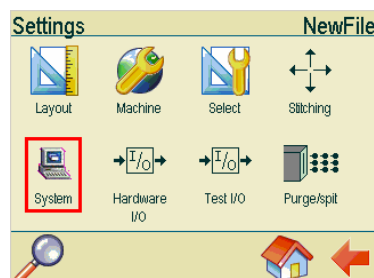


Wenn Sie kalibrieren, werden Ihnen 5 blaue Punkte angezeigt. Betätigen Sie diese mit einem Stylus, bis sie schwarz sind. Wenn Sie den Bildschirm für einige Zeit nicht berühren, wird die Kalibrierung mit einem Timeout abgebrochen.



Einstellen der Systemzeit

Wählen Sie im Menü Einstellungen "System".



Wählen Sie im System Menü "Clock" / "Uhr".



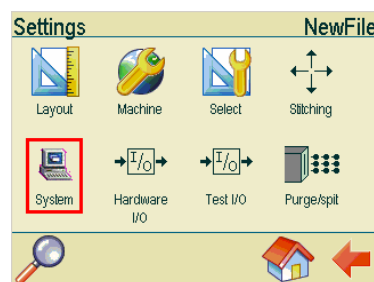
Die verfügbaren Optionen sind:

Eigenschaft	Beschreibung
Aktuelles Datum	Aktuelles Datum Dies wird in Ihrem lokalen Format eingegeben, das wiederum von der gewählten Sprachmenü abhängt.
Aktuelle Zeit	Aktuelle Zeit in Ihrem Gebiet. (hh:mm:ss)
Verwenden von DST	Wenn dies auf An gesetzt ist, wird der Controller die Sommerzeit einberechnen.
DST an	Das Datum, wann die Sommerzeit beginnt.
DST aus	Das Datum, wann die Sommerzeit endet.

Objekte mit Datum / Uhrzeit Inhalten werden mit der Systemzeit synchronisiert. Daher ist es wichtig, dass die Einstellungen korrekt sind.

Anzeige von System Infos

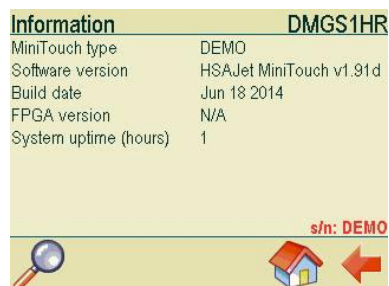
Wählen Sie im Menü Einstellungen "System".



Wählen Sie im System Menü "info".



Dieses Menü erlaubt es Ihnen nicht, irgendetwas einzustellen. Jedoch können Informationen wie etwa Software Version nützlich sein, wenn Sie jemals den Hersteller kontaktieren müssen.



Verwenden der USB Funktion

Laden eines Layouts und von Ressourcen von USB

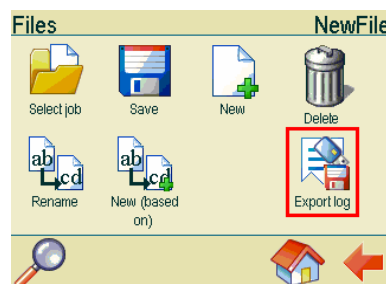
Sie können einen Druckauftrag mit der MiniDraw Software erstellen und Sie mit der USB Software auf den MiniTouch laden. Um Druckaufträge von einem USB Stick zu laden, stecken Sie den Stick in den USB Steckplatz. MiniTouch wird im Root Verzeichnis des Stick Laufwerks nach verfügbaren Skripts suchen und sie auf dem Bildschirm anzeigen.

Klicken Sie auf das Skript, um es auszuführen, und bestätigen Sie dies, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Lesen Sie für Anweisungen, wie Druckaufträge erstellt und auf USB gespeichert werden, bitte das MiniDraw Handbuch.

Exportieren von Log Dateien auf USB

Zwei Log Dateien werden auf der internen Speicherkarte gespeichert. Die Inhalte der Logs wird in einer Log Datei gespeichert. Bitte lesen Sie dazu den Abschnitt "Einstellen der Datenprotokollierung". Im zweiten Logfile werden Systemereignisse aufgezeichnet. Es existieren 3 verschiedene Log Level. Bitte lesen Sie dazu den Abschnitt "Bildschirmeinstellungen". Sie werden im genannten Abschnitt eine Liste von Systemereignissen finden. Die Log Dateien können extrahiert und auf einen USB Stick gespeichert werden. Stecken Sie den USB Stick in den USB Steckplatz an dem MiniTouch. Wählen Sie "Export log" / "Log exportieren". Dadurch wird der Extraktionsprozess gestartet.



Der Extraktionsprozess ist abgeschlossen, wenn das "Vorgang läuft" Symbol nicht mehr angezeigt wird.

Die Log Dateien werden auf dem USB Stick gespeichert als

LOGFILE.LOG für Systemereignisse

PRINTER.LOG für Druckdaten Protokolle

Aktualisieren der Firmware

Gehen Sie bitte wie folgt vor, um das Update von einem USB Stick vorzunehmen.

Besorgen Sie sich die Update Dateien von Ihrem Lieferanten.

Kopieren Sie alle USB Update Dateien auf den USB Stick.

Stecken Sie ihn im MiniTouch ein.

Warten Sie, bis die Liste der Dateien auf dem MiniTouch angezeigt wird.

Laden Sie das Skript

MTPUPDAT.TSC für MT Premium

MTUPDAT.TSC für MT Standard

Warten Sie, bis das System neu zu starten.

Sie können auch die Firmware von Ihrem PC aus aktualisieren. Um die Firmware von Ihrem PC aus zu aktualisieren, konfigurieren Sie bitte eine Ethernet Verbindung. Das Verfahren wird im Referenz Abschnitt beschrieben.

Installieren Sie als Nächstes die MiniDraw Software und folgen Sie den Anweisungen im MiniDraw Handbuch.

Stromversorgungseinheit / Netzteil



1. EIN/AUS Schalter
2. Stromversorgung Eingang.
3. Stromversorgung Ausgang. Verwendet ein 15-Pin 1:1 SUB-D Kabel. Maximale Länge 5 m
4. Auf dem System existiert eine Leuchtanzeige für jede Sicherung.

5 v
12 v
HV

Wenn das Licht aus ist, ist die Sicherung durchgebrannt. Diese können vom Benutzer ausgetauscht werden. Lösen Sie den Sicherungshalter, um die Sicherungen zu entfernen.

Bitte ersetzen Sie nur Sicherungen mit den folgenden Werten:

5V	->	250 v, 1 Amp, Träge
12V	->	250 v, 0.5 Amp, Träge
HV	-	250 v, 2 Amp, Träge

Temp: wenn das Licht GELB aufleuchtet, ist das Netzteil zu heiß und die HV wird ausgehen.

Referenzteil

Liste der Datumsformate

Variabel	Erklärung
y.yy.yyyy	Jahr mit (1, 2 oder 4 Ziffern)
m	Monatszahl (1 Ziffer(n))
mm	Monatszahl (2 Ziffer(n))
mmm	Jan
mmm	Januar
#w	Wochenzahl (1 Ziffer(n))
#W	Wochenzahl (2 Ziffer(n))
d	Tag des Monats (1 Ziffer(n))
dd	Tag des Monats (2 Ziffer(n))
ddd	Kurzname für Wochentag (wie etwa Mon für Montag)
dddd	Voller Wochentag (wie etwa Mon für Montag)
#d	Zahl des Wochentages
#j	Tag des Jahres (1 Ziffer(n))
#J	Tag des Jahres (3 Ziffer(n))
h, hh,	Stunde (1 oder 2 Ziffern)
n, nn	Minute (1 oder 2 Ziffern)
s, ss	Sekunde (1 oder 2 Ziffern)

Liste der Systemereignisse

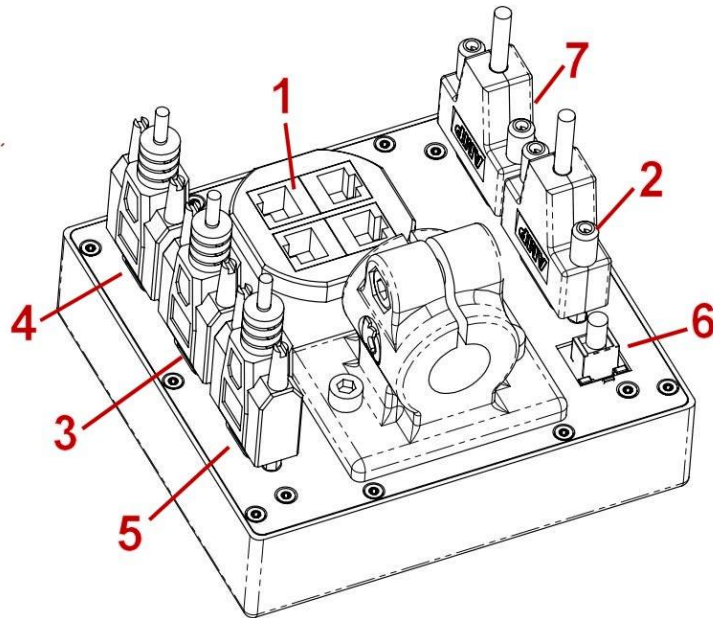
Wenn das Log Level auf Minimum eingestellt wurde, werden die Aktionen des Minimum Log Levels protokolliert.

Wenn das Log Level Normal eingestellt wurde, werden Aktionen Minimum Log Levels und normalen Log Levels protokolliert.

Wenn das Log Level auf Maximum eingestellt wurde, werden die alle Aktionen protokolliert.

Log Level	Maßnahme	Log Level	MASSNAHME
Maximal	Eingabe bei Eingabeaufforderung	Normal	Remote Abschalten
Maximal	Neuer Wert	Normal	Eingabeaufforderungen
Maximal	Eingegebener Wert	Normal	Anhalten des Drucks
Maximal	Eingabe bei Eingabeaufforderung für nächsten Job	Normal	Bearbeiten von Daten (Objekt)
Minimum	Eingeloggt	Normal	Bearbeiten von Daten (Inhalt)
Minimum	Fehlerhaftes Login	Normal	Bearbeitung beendet
Minimum	Abschalten	Normal	Objekt erzeugt (Wizard)
Minimum	Abmelden	Normal	Objekt mit Inhalt erzeugt
Minimum	Remote ausloggen	Normal	Bearbeiten von Objekten / Inhalt
Minimum	Starten des Drucks	Normal	Löschen von Objekten / Text
Minimum	Neue Datei	Normal	Bearbeiten Verschieben von Inhalt
Minimum	Datei laden	Normal	Löschen Verschieben von Inhalt
Minimum	Datei in Drucker- Warteschlange laden	Normal	Ändern von Schriftarten
Minimum	Datei löschen	Normal	Lokales Datum / Zeit ändern
Minimum	Vorlagedatei laden	Normal	Logo bearbeiten
Minimum	Umbenennen von Dateien	Normal	Datei speichern
Minimum	Neuer Benutzer hinzugefügt	Normal	Sprache geändert
Minimum	Benutzer gelöscht	Normal	Kalibrieren
Minimum	Benutzer editieren	Normal	Ändern von Spritz-Einstellungen
Minimum	Ändern von Bildschirm- Einstellungen	Normal	Druckkopf ändern
Minimum	Umschalten von Jobs	Normal	Stift bearbeiten
Minimum	Editieren von Logdateien von Daten	Normal	Exportieren von Logs
Minimum	An / Ausschalten der Auto Umschaltung von Stiften	Normal	Zurücksetzen von Logs
Minimum	Beginn der Aktualisierung der Firmware		
Minimum	Beginn der FPGA Aktualisierung		
Minimum	Einloggen (remote)		
Minimum	Fehlerhaftes Remote Login		
Minimum	Ausloggen (remote)		
Minimum	Datei laden (remote)		
Minimum	Neustart des Systems (remote)		

Übersicht der Anschlüsse



Notwendig		
1	Anschlüsse für PREMIUM Druckköpfe, 4 insgesamt. Es ist gleichgültig, wo Sie die Köpfe einstecken. Sie enthalten die gleichen Daten. WARNUNG: NICHT MIT NETZWERK GERÄTEN VERWENDEN!	RJ45 Buchse
2	Stromversorgungseinheit / Netzteil	SUB-D 15 1:1
3	Start Sensor an I / O anschließen. Auch dieser Anschluss ist für Eingang 1+2 und Ausgang 1+2	SUB-D 9 Stift Buchse
Optionales Equipment		
4	Anschluss des Encoders	SUB-D 9 Stift Buchse
5	RS232 Anschluss	SUB-D 9 Pin Stecker
6	Ethernet Anschluss	RJ45 Buchse
7	Anschluss zur Steuerung, zusätzlicher Eingang / Ausgang	SUB-D 15 Pin Stecker

Für Schaltpläne zu Anschlüssen sehen Sie bitte das Installationshandbuch.

Beachten Sie, dass es ist SEHR wichtig ist, KEINE Netzwerkgeräte mit einem Kopf Anschluss zu verbinden. Sie riskieren damit Schäden am Controller oder den Netzwerkgeräten.

Schließen Sie auch NIE spannungsführende Kabel an das System.

Reset des Systems

Widersprüchliche Systemeinstellungen werden manchmal dazu führen, dass das System stehen bleibt. Dieses Problem kann durch Rücksetzen des Controllers gelöst werden.

Warnung: Durch das folgende Verfahren werden alle Einstellungen zurückgesetzt. Einstellungen wie Sensor- und Encoder Einstellungen müssen manuell neu eingegeben werden.

Um ein Reset des MiniTouch durchzuführen, starten Sie die Einheit neu und drücken Sie mit einem Finger in der linken unteren Ecke des Bildschirms ca. 1 cm von der Ecke entfernt.

Der Bildschirm zeigt eine Linie von Punkten an, die sich von N auf J bewegt.



Um zu beenden, entfernen Sie Ihren Finger und drücken Sie den Bildschirm einmal.



Datenaustausch

Bitte sehen Sie "Remote Kommunikation MiniTouch"

Nehmen Sie bitte zur Kenntnis, dass das vorliegende Deutsche handbuch eine Übersetzung des Original MiniTouch MTHP4 / PREMIUM User Manual 3.0 ENGLISH für Versionen bis 1.92 ist. Bei Abweichungen zwischen der Deutschen und der Englischen Version des Handbuchs wird immer die Englische Originalversion Gültigkeit haben. Bei Fragen oder Unstimmigkeiten wenden Sie sich bitte an Ihren regionalen Lieferanten oder den HSA Customer Service.

Support

Endbenutzer müssen für Support ihre lokalen Ansprechpartner kontaktieren. Kontakt-Informationen finden Sie unter www.hsasystems.com

Registrierte Händler können den die HSA Kundendienst- Abteilungen kontaktieren:

Geeignete Software und Anwendungen

E-mail: hsasupport@hsasystems.com

Telefon: +45 66 10 34 01

Hardware bezogener Support:

E-mail: techsupport@hsasystems.com

Telefon: +45 44 94 02 22

